PC GAMER

WYWIAD Z PETEREM MOLYNEUX

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST • ARCADE

Gry Komputerowe

lipiec 1999 • cena 4.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

7/99

RECENZJE

- Star Wars™: Episode 1 - Racer™
- Star Trek: Birth Of Federation
- Hidden & Dangerous
- Mechwarrior 3
- Redline
- Silver

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

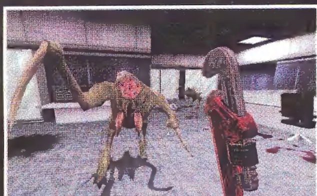
• RECENZJA •

CGS





Zapowiedzi









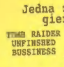
"SZCZĘŚLIWI LICZĄ PUNKTY"
Zbierz liczbę punktów odpowiadającą danej nagrodzie, wypełnij kupon który znajdziesz w pudełku z grą (zaznacz nagrodę i wpisz swój adres) włóż wszystko (punkty i kupon) do koperty i prześlij na podany adres, a my wybraną nagrodę prześlemy pocztą.

PROSTE! CO?


Długopis firmowy 3 pkt


Oryginalny kubek 8 pkt


Unikalna koszulka 12 pkt


Jedna z 4 doskonałych gier do wyboru: TOMB RAIDER UNFINSHED BUSSINESS, DEATHTRAP DUNGEON, FIGHTING FORCE, HEROES II 15 pkt

Dwóch wojowników. Dwa światy.

REVENANT

Zmartwychwstały po 10000 lat zastajesz świat jeszcze straszliwszym, jak podczas twojego poprzedniego życia.

- RPG nowej generacji, w którym jako wojownik Locke podróżujesz przez jaskinie, lasy, góry, miasta, kopalnie i ruiny, aby uwolnić księżniczkę z rąk złych kapłanów.
- Wspaniała grafika w 32000 kolorów, magia i oryginalny scenariusz.





BRAVEHEART

Strategia oparta na legendarnym filmie Mela Gibsona obsypanym Oskarami.

- Obejmij dowództwo jednego ze szkockich klanów i walcz o wolność ojczyzny z okrutnymi Anglikami.
- Zarządzaj wioskami, rekrutuj wojska, produkuj miecze i planuj bitwy aby zgotować przeciwnikowi krwawą rzeź dowodząc prawie 3000 ludzi.





EIDOS INTERACTIVE



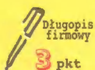
www.mirage.com.pl

CINEMATIX

red lemon

"AUTORYZOWANE SKLEPY": BRODNICA: "CD-MEDIA" ul. Przykop 11 tel.0-56 697-45-56; BIAŁYSTOK: "AMIKOMM" ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120; GDAŃSK: "AMICOMM" ul. Podwale Grodzkie 1 Dworzec PKP GDAŃSK box.333; ŁOMŻA: "AMIKOMM" ul. Sikorskiego 126 b tel. 0-86 2169-810; OLSZTYN: "CONTRA" ul. Piłsudskiego 46 D.H. "B.I.M.", SIEDLCE: "AVC" ul. Młynarska 15 tel.0-25 644-38-27; TOMASZÓW MAZOWIECKI: "AMIMAX" ul. Warszawska 8/10 tel. 0-44 724-63-02; TORUŃ: "SYSTEM" ul. Wybickiego 47/49 tel.0-56 6551-356 "CD-MEDIA" ul. Prosta 5 tel. 0-56 663-46-01; WARSZAWA: MIRAGE MEDIA s.c. "WARSZAWSKA GIEŁDA ELEKTONICZNA" przejście podziemne przy G.U.S. 13 skrzyżowanie Trasy Łazienkowskiej z Al. Niepodległości 0-22 825-91-00 w.107 "COMAT" Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12 (przejście podziemne) tel./fax. 022 630 29 73 "COMAT" ul.Widok 19 (wejście od strony Al.Jerozolimskich - vis a vis budynku Uniwersalu) tel. 022 827 07 09 "EXPERT-GLOBUS" Hala Banacha; SIECI SKLEPÓW: AUCHAN, CARREFOUR, EMPIK, GEANT, MAKRO CASH AND CARRY, MEDIA-MARKT, REAL, TOP 4, VOBIS.

"SZCZĘŚLIWI LICZĄ PUNKTY"
Zbierz liczbę punktów odpowiadającą danej nagrodzie, wypełnij kupon który znajdziesz w pudełku z grą (zaznacz nagrodę i wpisz swój adres) włóż wszystko (punkty i kupon) do koperty i prześlij na podany adres, a my wybraną nagrodę prześlemy pocztą. PROSTE! CO?


Długopis firmowy
3 pkt


Oryginalny kubek
8 pkt


Unikalna koszulka
12 pkt

Jedna z 4 doskonałych gier do wyboru:
TOMB RAIDER UNFINSHED BUSSINESS
DEATHTRAP DUNGEON
FIGHTING FORCE
HEROES II
15 pkt

Might and Magic VII

ZA KREW I HONOR™


Ponad 200 rodzajów przeciwników.


100 godzin wyśmienitej zabawy.


W pełni trójwymiarowy engine.


26 całkowicie nowych potworów.



Po raz kolejny prawdziwi fanatycy gier RPG będą mogli zagłębić się w tajemniczy i złowrogi świat Might&Magic. Tym razem w nowej oprawie graficznej, z lepszymi efektami specjalnymi i przede wszystkim w całości po polsku!

Oto dlaczego nie możesz przegapić tej gry:

- ✓ twoi bohaterowie uczestniczą w wydarzeniach kontynujących historię z Heroes of Might & Magic 3
- ✓ zastosowano nowy engine graficzny wspomagany przez akceleratory 3D, który jeszcze bardziej widowiskowo przedstawi twoje przygody
- ✓ rozmawiając z innymi mieszkańcami magicznej krainy usłyszysz głosy Radosława Pazury, Doroty Choteckiej i innych aktorów, z którymi spotkałeś się grając w Heroes of M&M3
- ✓ do zestawu bohaterów dodano nowe rasy, będziesz używał jeszcze bardziej nieziemskich czarów i odwiedzisz nowe, niesamowite miejsca

„Fabuła urzeka, trójwymiarowy świat poraża wykreowanymi przestrzeniami, a kilka godzin podróży po zobrazowanych w grze krainach może doprowadzić gracza do uzależnienia."

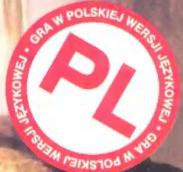
Secret Service 5/99

„Wszystko wskazuje na to że MM7 będzie najbardziej złożoną częścią całej serii. Na potrzeby gry przygotowywany jest od podstaw całkowicie nowy, w pełni trójwymiarowy engine."

PC Games CD 5/99







NEW WORLD COMPUTING

MIRAGE

3DO



PC CD ROM

TEEN T ESRB

www.mightandmagic.com

www.mirage.com.pl

"AUTORYZOWANE SKLEPY": **BRODNICA:** "CD-MEDIA" ul. Przykop 11 tel.0-56 697-45-56; **BIAŁYSTOK:** "AMIKOMM" ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120; **GDAŃSK:** "AMICOMM" ul. Podwale Grodzkie 1 Dworzec PKP GDAŃSK box.333; **ŁOMŻA:** "AMIKOMM" ul. Sikorskiego 126 b tel. 0-86 2169-810; **OLSZTYN:** "CONTRA" ul. Piłsudskiego 46 D.H. "B.I.M.", **SIEDLCE:** "AVC" ul. Młynarska 15 tel.0-25 644-38-27; **TOMASZÓW MAZOWIECKI:** "AMIMAX" ul. Warszawska 8/10 tel. 0-44 724-63-02; **TORUŃ:** "SYSTEM" ul. Wybickiego 47/49 tel.0-56 6551-356 "CD-MEDIA" ul. Prosta 5 tel. 0-56 663-46-01; **WARSZAWA:** MIRAGE MEDIA s.c. "WARSZAWSKA GIEŁDA ELEKTONICZNA" przejście podziemne przy G.U.S. 13 skrzyżowanie Trasy Łazienkowskiej z Al. Niepodległości 0-22 825-91-00 w.107 "COMAT" Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12 (przejście podziemne) tel./fax. 022 630 29 73 "COMAT" ul.Widok 19 (wejście od strony Al.Jerozolimskich - vis a vis budynku Uniwersalu) tel. 022 827 07 09 "EXPERT-GLOBUS" Hala Banacha; **SIECI SKLEPÓW:** AUCHAN, CARREFOUR, EMPIK, GEANT, MAKRO CASH AND CARRY, MEDIA-MARKT, REAL, TOP 4, VOBIS.

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 7/99 (60)
rok siódmy

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzyś)

współpraca
Bartosz Nuckowski (Bartek), Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Patryk Leszczyński (gRoovy), Piotr Stasiak (Piotres), Dominik Kost (Kayackash), Rafał Szychowski (Szycha), (Stalker) oraz (Gruby)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
Elandors
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Ceny podane w artykułach są cenami orientacyjnymi. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone.

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
TOTAL PLAYSTATION
PSX FAN

Wakacje!

Ech najfajniejszy czas w całym roku właśnie nadszedł. Urlopy, obozy, letnia włóczęga, niekończące się balangi... luz po prostu. My jak co roku mieliśmy dylemat, wydać numer wakacyjny czy wzorem innych czasopism zrobić numer łączony. Ostatecznie zwyciężyła ta pierwsza opcja. Niestety nowych programów, jak na lekarstwo, bo producenci i autorzy gier też chcą mieć wolne (my również), więc siłą rzeczy ten numer jest nieco chudszy niż zwykle. Ale od sierpnia wszystko wróci do normy. Lubimy jasne sytuacje, więc mówimy o tym szczerze, żeby nie budzić niepotrzebnych domysłów i nie stwarzać okazji dla złośliwców, których ostatnio w naszym światku gier komputerowych nie brakuje. Jako złośliwość odbieram bowiem niektóre komentarze w prasie branżowej o „PC Gamerze". Według jednych zniknął on gdzieś w niebycie, podczas gdy inni rzetelnie informują, że nastąpiło scalenie dwóch pism, a ten nowy twór zachował nazwę „Gry Komputerowe", ale zachował także logo „PC Gamer". Doprawdy podanie do wiadomości informacji zgodnej z prawdą nic nie kosztuje, a świadczy jedynie o profesjonalizmie gazety. Jeśli natomiast informacja jest celowo zdeformowana przez filtr kompleksów i uprzedzeń autora, to mamy do czynienia z amatorszczyzną i poziomem wprost z dziecięcej piaskownicy. Jeśli jednak bawimy się we własnym grajdołku, to idzie jakoś wytrzymać. Gorzej jeśli podobne zwyczaje przenosimy na inne podwórko, gdzie od dawna już, bawią się zupełnie inaczej. A przyjrzyjmy się, jak zabawiły się dwa polskie pisma. Po prostu olały zwyczaje panujące w cywilizowanym świecie i mimo wyraźnego zakazu, na cedeku jednego z nich znalazł się test „Quake III", a w innym, recenzje gier do których inni mieli prawa do tzw. „Exclusive" – gry z cyklu „Star Wars". A co nas tam jakieś zwyczaje obchodzą, my bawimy się przecież we własnej piaskownicy! Po co zatem przez tyle lat urządzaliśmy „wycieczki" z Polski na targi w Londynie, Atlancie czy Los Angeles – pytam! Czyżby tylko po to żeby zamieścić relację z imprezy, pstryknąć fotkę z nieszczerym wyszczerzem i napisać, że to my są debeściaki! Bo ja myślałem, że takie wyprawy mogą przysłużyć się zmianie wizerunku Polski w świecie, że zachodni producenci dowiedzą się wreszcie, że nasz kraj nie leży w Rosji i że po ulicach Warszawy nie biegają białe niedźwiedzie. Jesteśmy bowiem normalnym krajem o olbrzymim potencjale młodych, zdolnych ludzi. Taki właśnie wizerunek Polski przedstawialiśmy poza jej granicami. Nic więc dziwnego, że owocami naszych wojaży, są chociażby ciekawe artykuły angielskich autorów, które znajdziesz w tych i kolejnych wydaniach pisma, a ponadto polskie edycje uznanych na świecie tytułów, jak: „PlayStation Magazyn" czy „Computer Arts". Źle by było, gdyby teraz Polska znów była postrzegana jako kraj dzikusów. Najwyższy czas, żebyśmy w naszej piaskownicy zaczęli bawić się zupełnie inaczej – normalnie.

Redakcja

PC GAMER WYWIAD Z PETEREM MOLYNOUX
Gry Komputerowe 7/99
RECENZJE: Star Wars: Episode 1 - Racer, Star Trek: Birth Of Federation, Hidden & Dangerous, Mechwarrior 3, Redline, Silver
STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE
Zapowiedzi

PUBLICYSTYKA **CZY HANDEL ENGINAMI MOŻE BYĆ INTRATNY?**

LICENCJA NA NIEREALNEGO

To niewiarygodne. Twórcy „Unreal" sprzedali już kilkanaście licencji na wykorzystanie engine swej doskonałej gry. Przedstawiamy Wam przegląd wszystkich tytułów, które powstają na engine autorstwa Epic. **Czytaj str. 20**

zapowiedzi

porady

recenzje

WYWIAD czytaj str. 56

Peter Molynoux

Wybitna osobistość świata elektronicznej rozrywki. Niemal każda jego gra była przełom w tej dziedzinie. Teraz pracuje nad grą życia – „Black & White"



Wpadli do naszej redakcji w zgranym teamie i szybko wyważywszy drzwi pokoju Naczelnego, wywlekli go na korytarz i zaczęli okładać - jeden czeskimi synonimami miłości, drugi pasem od kraciastej spódniczki. Już mieliśmy iść Wodzowi z pomocą, gdy ten zdołał sprytnym ruchem nadgarstka uruchomić komórę i wezwał posiłki. Tego co było potem nie pamiętamy. Zwarcie „Hidden & Dangerous" z „Braveheart" i „Team Fortress Classic" zmieniło życie redakcji.

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Marcin Marzęcki. Dyżuruje on poniedziałku do czwartku w godzinach 11–15, pod numerem telefonu (0-22) 815-42-20.

Need For Speed 4: High Stakes

ELECTRONIC ARTS
P133, 32 MB RAM, WIN95

Czwarte wydanie najsłynniejszej pecetowej wyścigówki z wielkim rykiem wjechało na nasze redakcyjne maszyny i skutecznie sparaliżowało pracę na cały tydzień. Nasz redakcyjny spec od motoryzacyjnego szaleństwa - Krzychoo, po prostu został przez nią pożarty. Mamy nadzieję, że będziecie mogli sami przekonać się na czym polega fenomen „Need For Speed 4: High Stakes". Radzimy jednak już teraz pożyczyć od znajomka pilotkę, gogle i kilka paczek Aviomarinu - może nieźle rzucać!



Official Formula One Racing

EIDOS
P166, 32 MB RAM, WIN95

Po serii naprawdę mocnych tytułów przygodówkowo-zręcznościowych, Eidos najwyraźniej złapał chwilkę oddechu i wysmażył te oto wyścigi. Zapraszamy do kokpitu najnowszych bolidów Formuły 1. Wielkie prędkości, potężne maszyny i ludzie tracący podczas kilkugodzinnej jazdy po parę litrów potu. Na szczęście to ostatnie doświadczenie nie musi być Waszym udziałem, kubek herbatki może stać z boku, a przeciążenia nie powinny przekroczyć średniej jazdy na hulajnodze.







Braveheart

EIDOS
P233, 32 MB RAM, WIN95

Boski Mel w całej swej krasie. Nasz heros nie dość, że zgarnął pięć Oskarów i zdołał wyzwolić spod jarzma angielskiego Szkocję, to jeszcze wykorzystał najnowsze zdobycze techniki i bezwzględnie wdarł się na nasze hadeki. Chwała mu za to! Jest to jedna z najlepiej zrobionych strategii, jakie do tej pory widzieliśmy. Masz okazję zostać szefem jednego z klanów, między które podzielona jest średniowieczna Szkocja. Twoim zadaniem jest gospodarowanie środkami i posyłanie ludzi do walki. Cel? Korona Szkocji albo przydrożny dół! Wszystko zależy od Ciebie.

Hidden & Dangerous

TAKE 2
P233, 32 MB RAM, WIN95, D3D

W zasadzie nasi południowi sąsiedzi kojarzą nam się z piwem, knedlami i zawadiacko nasuniętą na czubek głowy furażerką Szwejka. Dziś całe bractwo komputerowe na świecie może się przekonać, że wśród Czechów znaleźć można wielu naprawdę utalentowanych ludzi. Nikomu nieznana wcześniej grupa Ilussion Softworks wysmażyła prawdziwie czaderską grę. Jako dowódca grupy komandosów masz za zadanie wykonywać zlecenia sztabu i działać w ramach SOE. Desant w Niemczech czy Włoszech, wysadzanie obiektów, odbijanie jeńców, zwiad itp. Oto co Ciebie tutaj czeka. Niezła grafika, bardzo dobra oprawa dźwiękowa i niesamowity klimat, to wielkie atuty tej gry. To trzeba zobaczyć!



PEŁNA WERSJA

Placement Test

STUDIO 3
P200, 32 MB RAM, WIN95

Dziś znajdziecie na naszej płytce coś naprawdę wyjątkowego. Dzięki firmie Young Digital Poland macie okazję spróbować zmierzyć się z testem języka angielskiego, który szybko sprawdzi Wasze umiejętności w tym kierunku. Wystarczy zainstalować znajdujące się na płytce demo „Euro Plus+ Reward", by móc skorzystać ze zintegrowanego z demem programu „Placement Test". Życzymy miłej zabawy.





Team Fortress Classic

SIERRA
„HALF-LIVE", P166, 32 MB RAM

Pogromca! Taki oto tytuł otrzymał produkt Valve, który pod swoje skrzydła wzięła nieco podupadająca Sierra. W zasadzie ta gra po prostu zmiotła wszelkie produkty z gatunku FPP do przysłowiowego rynsztoka. Zakręcona fabuła, boskie wykonanie i całkiem niskie wymagania sprzętowe, pozwoliły milionom ludzi na całym świecie ogłosić nadejście nowego króla. Dzięki temu dodatkowi godziny gry znacznie się wydłużą, a Wy będziecie mogli się przekonać, że życie żołnierza formacji specjalnych nie jest usłane różami. UWAGA! Przeczytajcie przed instalacją plik tekstowy umieszczony na krążku w katalogu z grą. To bardzo ważne!

Shadow Company

INTERACTIVE MAGIC
P166, 32 MB RAM, WIN95

Po serii niezbyt udanych tytułów I-Magic daje nam do ręki prawdziwą perełkę. Jest nią gra, którą bardzo skrótowo można nazwać „Jagged Alliance 3D". To pospieszne porównanie oddaje cel i sposób prezentowania rozgrywki. Jesteś właścicielem firmy, zajmującej się wynajmowaniem ludzi gotowych pojechać na koniec świata i zaryzykować własne życie dla kilku (tysięcy) dolarów. Dobór kadry, uzbrojenia, celów misji i sposobu jej wykonania - oto Twój udział w tym widowisku. Atutem gry jest niezgorsza grafika 3D z możliwością praktycznie dowolnego zoomowania i obracania. Jeśli chcesz zobaczyć, jak naprawdę wygląda życie najemnika - znajdziesz u nas odpowiedź.

Kącik FPP-owca

Oczywiście Groovy nie byłby sobą, gdyby nie dorzucił do naszego cedeka kilku bardzo wywrotowych kawałków. Są to najnowsze patche i usprawnienia do gier. Mamy tego sporo, więc zamiast wymieniać je po kolei zapraszamy do eksploracji cedeka.

PONADTO NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

Breakneck	THQ	P166, 32 MB RAM
Rich Diamond	Core Concepts	P133, 32 MB RAM
Russian Roulette	Logos	P200, 32 MB RAM
Euro Plus+ Reward	YDP	P166, 32 MB RAM

Pierwsze spojrzenie na...

Half-Life: Opposing Force

Skończyłeś „Half-Life"? Zapomnij. „Opposing Force" postawi Ci włosy na głowie. Znowu.



Nowy, nieco otyły strażnik zamiera w obliczu niebezpieczeństwa.





Francuz nie bardzo się przyda przeciwko nowym wrogom.



Lewele w „Opposing Force" będą podobne do tych z pierwowzoru.

Jak zapatrujesz się na perspektywę wytarcia z gęby Gordona Freemana uśmiechu?

Nam w to graj. „Half-Life" była jedną z najlepszych gier ubiegłego roku, ale ten, kto wyposażył głównego bohatera w idiotyczną bródkę i tandetne okulary, powinien podać się do dymisji. Ludzie z Gearbox Software (z których większość tworzyła niegdyś Rebel Boat Rocker) najwyraźniej to rozumieją i postanowili opowiedzieć historię „Half-Life" z innej perspektywy - z punktu widzenia żołnierzy wysłanych do zatuszowania incydentu. Dlatego też Freeman to już historia. Oczywiście, jeżeli uda się go złapać... Wcielenie się w postać bezdusznej maszyny do zabijania zamiast niewinnego naukowca będzie oczywiście wymagało wyeliminowania całej opozycji.. Aby jednak zachować sprawdzony już styl, takie postacie jak naukowcy i strażnicy, nie będą jedynie stanowili żywych tarcz. Sprytnym pomysłem w „Opposing Force" jest to, że chociaż głównego bohatera trudno określić mianem dobrego faceta, to jednak potrzebuje pomocy ze strony pracowników Black Mesa, podobnie jak niegdyś Freemam. Zapowiada to co najmniej tyle samo łamigłówek przy pokonywaniu zrujnowanego kompleksu oraz dużo atrakcji w stylu pożeranych żywcem naukowców. Sojusznikami są również inni żołnierze - beretowcy, paradujący w maskach gazowych marines, oraz sierżant, zapewnią oni osłonę, a w późniejszych etapach niezbędne szkolenie.

KOŁYSZĄC ŁODZIĄ

Kiedy Rebel Boat Rocker zamknęła swoje drzwi po głośnym rozłamie z EA, wielu sądziło, że los firmy został przesądzony. Ich strzelanka FPP, „Prax War", została wyrzucona - ale teraz firma wraca w chwale i załatwiła sobie robotę przy tworzeniu pierwszego oficjalnego rozszerzenia do najlepszej gry ubiegłego roku. Niezły powrót. „Prax War" była dobrze zapowiadającą się grą, nękaną brakiem czasu i funduszy. Mamy nadzieję, że poród „Opposing Force" będzie łatwiejszy. Engine „Prax War" był równie zaawansowany jak każdy inny w owym czasie. Niestety, przerost ambicji oraz stary zabójca (niedotrzymane terminy) skłoniły EA do zarzucenia projektu tuż przed premierą.

Wciel się w postać bezdusznej maszyny do zabijania zamiast niewinnego naukowca.



Podobnie jak w przypadku „Half-Life", w „Opposing Force" pojawią się fabularne wstawki.

Nie zaniedbano również obcych. Dzięki wydarzeniom z pierwszej gry (Freeman przypadkowo otwiera międzywymiarową bramę) wszędzie szwenda się mnóstwo nowych stworów. W wersji, którą udało nam się obejrzeć, paradował tylko jeden - przypominający nieco Fienda z „Quake'a" - ale autorzy twierdzą, że uda im się stworzyć przeciwników równie przerażających, jak w pierwowzorze, a także zaprojektować nowe bronie. Siedem śmiercionośnych narzędzi w arsenale to zarówno udoskonalone giwery z pierwszej gry, jak i zupełnie nowe zabawki. Łom zmienia się w dużego francuza, poprawiony pistolet zastępuje Glocka, a będzie też można używać barnacli jako broni. Będą działać na dwa sposoby - można nimi strzelać w jakiegoś nieszczęśnika i patrzeć jak niknie w wielkiej paszczy, lub używać jako wyrzucanych lin - dobry sposób na docieranie w miejsca, które przedtem były niedostępne.

Jeżeli chodzi o aspekt multi-player w „Half-Life", to firma Valve zamierza zatuszować ten problem za pomocą „Team Fortress 2". Jednak w „Opposing Force", również znajdą dostatek leweli deathmatchowych, z których wiele zostało zaprojektowanych przez prawdziwe gwiazdy w tej dziedzinie. Na razie jako jeden z autorów ujawnił się (Levelord), a mamy także nadzieję, że Valve też przyłoży do tego swoją rękę. Miłym akcentem jest to, że opisywane tutaj dodatkowe misje, będą raczej nowatorską próbą spojrzenia na pierwowzór z innej perspktywy, niż powszechnie stosowane pojście na łatwiznę, sprowadzające się do dodania kilku potworów czy broni. Wygląda na to, że fenomen „Half-Life" szybko nie zniknie... **Matthew Pierce**

OPPOSING FORCE ZAJMIE CI (PÓŁ) ŻYCIA GDYŻ...

- Uzupełnia zarówno aspekt single- jak i multi-player.
- Tym razem zagramy jako wrodzy żołnierze.
- Dostaniemy siedem nowych broni i mnóstwo sojuszników.
- Nareszcie będziemy mogli zabić brodacza.

Producent: Gearbox Software | Wydawca: Sierra | Premiera: Jesień

Pierwsze spojrzenie na...

Rainbow Six: Rogue Spear

Drodzy przyjaciele, przystąpmy raz jeszcze do akcji „Oczyszczanie Świata"!

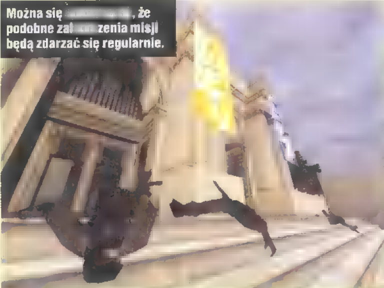




Do diabła z tymi nieznośnymi anarchistycznymi malarzami!






Można się [redacted], że podobne zal[redacted]zenia misji będą zdarzać się regularnie.


Czy wszystko zapakowane? [redacted] olejek do opalania?

Zabijanie terrorystów jest dobrym uczynkiem, pod warunkiem że nie [redacted] oni bojownika[redacted] o wolność i demokację, ale [redacted] jest raczej argument natury filozoficznej, którego nie zamierzamy [redacted] roztrząsać.



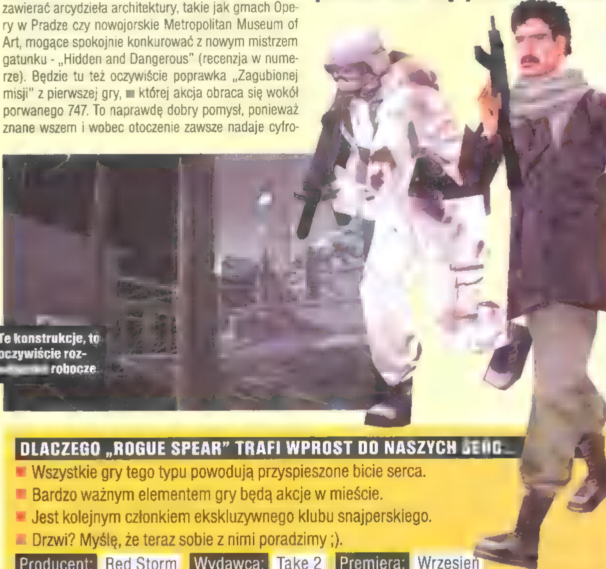
Zapomnijmy więc o moralnym aspekcie strzelania w celu zabicia i powróćmy do świata „Rainbow Six", gdzie wykańczanie złych aktywistów militarnych jest bez wątpienia Dobrym Uczynkiem. „Rogue Spear" jest amerykańskim kodem wojskowym, którym oznaczono zaginioną bombę atomową. Tym razem Twoim zadaniem będzie zapobiegnięcie prawdziwej katastrofie... Zanim ocalisz świat przed zniszczeniem nuklearnym, będziesz musiał wymyślić, jak przedrzeć się przez 18 nowych poziomów gry, osadzonych w 16 odlotowych lokacjach. Będą one zawierać arcydzieła architektury, takie jak gmach Opery w Pradze czy nowojorskie Metropolitan Museum of Art, mogące spokojnie konkurować z nowym mistrzem gatunku - „Hidden and Dangerous" (recenzja w numerze). Będzie tu też oczywiście poprawka „Zagubionej misji" z pierwszej gry, [redacted] której akcja obraca się wokół porwanego 747. To naprawdę dobry pomysł, ponieważ znane wszem i wobec otoczenie zawsze nadaje cyfrowej rozrywce pewną aurę wiarygodności. A jeśli zostanie to dodane do kontynuacji sekcji planowania misji na Jawie z pierwszej gry, możemy oczekiwać czegoś przerażliwie autentycznego. Jedną [redacted] dziwacznych niedoróbek w pierwszej części był brak widoku snajperskiego. Pomyślcie tylko: czy akcja rozgrywająca się w mieście bez szeregów zamaskowanych strzelców wyborowych na dachu budynku po drugiej stronie ulicy może wyglądać normalnie? Pewnie że nie! Na szczęście ten problem został rozwiązany [redacted] „Rogue Spear". Mocno ściskamy za to rękę chłopakom z Red Storm...

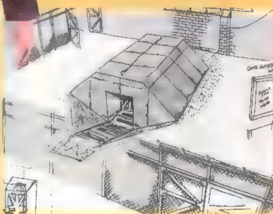
W „Rogue Spear" ma być również widoczna ogromna poprawa sztucznej inteligencji - zarówno nasze siły, jak i oblężeni obrońcy będą działać [redacted] większą autonomią. W tej chwili „Hidden and Dangerous" wydaje się niezagrożona przez swe konkurentki, ale „Rogue Spears" cierpliwie czeka na swoją kolej i gromadzi siły do szturmu z użyciem granatów ogłuszających. Bądźcie przygotowani na jej nadejście! **_Kieron Gillen_**

„Zanim ocalisz świat, będziesz musiał wymyślić, jak przedrzeć się przez 18 nowych poziomów gry."

DOSKONAŁY PLA 99

Jedną z najważniejszych cech „Rogue Spear" jest to, że korzysta ona z takiego planowania rozgrywki, jakiego nie ma inny symulator militarny. Chociaż w tej wersji będzie można bardziej improwizować w trakcie samej misji, poprzez przesyłanie szybkich rozkazów, to w dalszym ciągu koncentruje się ona na tworzeniu perfekcyjnego schematu jeszcze przed atakiem. Robi się to poprzez podzielenie naszych ośmiu ludzi na drużyny i nałożenie tras ataku na trójwymiarowy plan.


Te konstrukcje, to oczywiście roz[redacted] robocze.


[redacted] będziemy chcieli, aby nasze oddziały przed wkroczeniem do każdego z [redacted] wrzuciły granaty rozbłyskowe. Zechcemy [redacted] zamienić swych snajperów na szturmowców, bo tutaj nie ma okien [redacted]. No proszę! Są opcje [redacted]tyczne! Oto ich [redacted].

DLACZEGO „ROGUE SPEAR" TRAFI WPROST DO NASZYCH [redacted]

- Wszystkie gry tego typu powodują przyspieszone bicie serca.
- Bardzo ważnym elementem gry będą akcje w mieście.
- Jest kolejnym członkiem ekskluzywnego klubu snajperskiego.
- Drzwi? Myślę, że teraz sobie z nimi poradzimy ;).

Producent: Red Storm Wydawca: Take 2 Premiera: Wrzesień

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ Z KRAJU I ZE ŚWIATA

NOWOŚCI

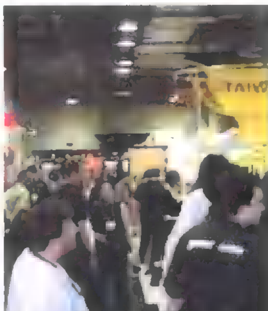
RAPORT **SPECJALNY**

Targi E3

Największe na świecie targi gier otwierają swoje podwoje.

11 maja połowa naszej redakcji wyleciała na Electronic Entertainment Expo (E3) w Los Angeles. Chyba nie trzeba wyjaśniać, jaki przyświecał nam cel. Trzydniowe targi są najważniejszym wydarzeniem w kalendarium imprez związanych z grami komputerowymi i wszystkie firmy, małe i duże, muszą być obecne. Dla dziennikarzy jest to szansa zapoznania się z grami, które przez najbliższe dwa lata będą trafiały na okładki czasopism, a dla wystawców jest to okazja na wyrobienie sobie dobrej prasy oraz podpatrzenie konkurencji. Zdziwiło nas to, że tegoroczna impreza miała mniej niespodzianek niż poprzednie. Duże firmy, jak na przykład EA, Eidos, Activision i Sierra, zdominowały targi - każda usiłowała przyćmić rywali większym, głośniejszym i bardziej imponującym stoiskiem. Grami, które wywołały największe poruszenie wśród zwiedzających, były między innymi „Team Fortress 2" Valve, „Commandos 2" Eidosa, „Quake III Arena" Id i oczywiście „C&C: Tiberian Sun". Jednak ogólnie rzecz biorąc targi zdominowały gry, których premiery miały odbyć się już dawno temu. „Indiana Jones", „Age of Empires II", „Dungeon Keepre II", „Giants" i „Homeworld" wyglądały fantastycznie, podczas gdy „Daikatana" Johna Romero wzbudzała ponurą ciekawość.

Wśród wielkich nieobecnych znalazła się 3D Realms, rezygnując z pokazania „Prey", „Duke Nukem Forever" oraz „Grand Prix 3", której jeszcze nikt poza Geoffem Crammondem nie widział na oczy. Przed nami kolejny rok oczekiwania... ■



W tym skłębionym tłumie kryła się przyszłość rynku gier komputerowych. Wydobyliśmy ją na światło dzienne specjalnie dla Was.







Tak spokojnie nigdy nie było.

Dark Forces III

LucasArts ujawnia Episode I - Obi Wan. A może raczej „Jedi Knight II"? Odkładając na bok semantyczne dywagacje, LucasArts zaskoczyła wszystkich ogłaszając, że prace nad trzecią częścią trylogii „Dark Forces" trwają już od dłuższego czasu. Aby tego dowieść, pokazali nam film wideo z gry noszącej roboczy tytuł „Star Wars: Episode I - Obi Wan".

Plotki, że autorzy kupili licencję na engine „Unreala" dla swojej najnowszej strzelanki FPP, zostały zdementowane przez fakt, że „Obi Wan" napędzany jest „całkowicie nowym" engine'em. Z wersji demo wynika, że gracz wcieli się w postać Ewana McGregora z wydarzeń przedstawionych w „Phantom Menace". Oczekujemy dużej ilości wymachiwania świetlnym mieczem, a także gadżetów, jak przystało na LucasArts, [illegible] ■

ze świata

● Eidos nieźle zamieszał. W [illegible] najnowszym produkcie „Omikron: The Nomad Soul", do współpracy zaproszono [illegible] Davida Bowie. Co z tego wyjdzie? Zobaczymy już w październiku.

● Konami i Microsoft podpisały umowę o wzajemnej dystrybucji i [illegible] programów między PC, a PSX-em i Nintendo. Od tej pory należy [illegible] dni do premiery [illegible] „Close [illegible]" i „[illegible] Of Empires" na „pleju" i „Metal Gear Solid" na na[illegible] blaszakach!

● „Niebieskobitowcy" [illegible] cy wspaniałego „[illegible]" [illegible] pod swoje skrzydła kolejny odcinek serii „Dragon's Lair". To dla miłośników rolplejów bardzo [illegible] wiadomość. Zobaczymy [illegible] odsłonę hitu już na Boże Narodzenie roku 2000!

● „Creatures [illegible]" ujrzą światło dzienne na jesieni, ale już wiadomo, że [illegible] je CyberLife Technology nie zamierza na tym [illegible] i chce dalej rozwijać ten temat ostro pracując nad [illegible] inteligencją. Ba, zapowiadane jest wsparcie nowej platformy [illegible] - PlayStation 2.



■ WYDAWCA **FIRAXIS** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **NIEZNANA**

Sid Meier's Civilization III

W końcu...

Możecie się nie szczypać w potylicę... Dobrze przeczytaliście! Firma Hasbro (połknąwszy już MicroProse) zdołała zwabić Sida Meiera i namówić go do zrobienia „Civilization III". W czasie konferencji prasowej, gdzie eleganccy Amerykanie napychali się kanapkami i zapewniali się nawzajem o dozgonnej miłości, Sid, Jeff Briggs (prezes i dyrektor Firaxis) oraz wiceprezes Brian Reynolds spowiadali się, jak to od zawsze mieli nadzieję na zjednoczenie sił przy tworzeniu „Civ III". I oto się stało! Jednak panowie okazali się dużo mniej wylewni, kiedy zadano im pytanie dotyczące przewidywanego terminu premiery i o zdanie na temat niedawnej quasi kontynuacji „Civ II" - „Civ: Call To Power" Activision. Być może byli zbyt wzruszeni, aby mówić... ■



Już widok tego wywołuje u nas dreszcz emocji. A u Was?



Niezła pukaw[illegible], ale kto to jest?

■ PRODUCENT **ROCKSTAR** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **PAŹDZIERNIK**

GTA 2

[illegible] ulice.

Jakby mało było skandali dzięki nie ocenzurowanej wersji demo „Kingpina" krążącej w Internecie, firma DMA ogłosiła zamiar wypuszczenia kontynuacji nie cieszącej się popularnością u różnych oficjalnych czynników „Grand Theft Auto". Po ogromnym sukcesie pierwszej części, producenci zrezygnowali z planów zapuszczania się na nowe wody nowinek technologicznych - dlatego nie spodziewajcie się pełnego 3D w „GTA 2" i rewolucyjnych zmian w wyglądzie. Ulepszenia będą dotyczyć wyłącznie niuansów i subtelności rozgrywki. Osadzona w jednym wielkim mieście (zamiast 4 małych) akcja „GTA 2" du-





żo mocniej będzie opierać się na kontekstowym systemem behawioralnym (Co? - Naczelny). Oznacza to, że przechodnie będą w różny sposób reagowali na nas [illegible] zależności od tego, jak potraktowaliśmy ich poprzednio. Zabicie przybysza spoza miasta sprawi, że staniemy się celem ataków mścicieli, jeżeli zapuścimy się na parking ciężarówek. Nie ma też sensu prosić gliniarzy o pomoc, gdyż zachowują się teraz jeszcze bardziej nerwowo, ścigając nas samochodami, furgonetkami, motocyklami, [illegible] nawet nie oznakowanymi samochodami FBI. Wszystko wygląda ślicznie i zapraszamy do obejrzenia w przyszłym miesiącu screenów, które jako pierwsi zamieścimy ku waszej uciesze. ■

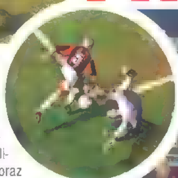
ze świata

- Jeśli kochacie germańskie automobile, to właśnie dla Was mamy ten news. THQ podpisał [illegible] licencję na wykorzystywanie w swych produktach marki Mercedes Benz. A my i tak wolimy „puchatki" od [illegible].
- Właśnie się dowiedzieliśmy, że zostały rozpoczęte prace nad sequelem „Fighting Force". Gierka ma zostać totalnie odnowiona, zaopatrzona w świetny engine 3D i... pisana [illegible] tylko pod PSX-a.
- EA zamierza zrobić z serią FIFA to, co z [illegible] wyścigów formuły - międzynarodową gwiazdę. Przewidywany budżet opiewa na kwotę 10 milionów funtów!
- Ripcord nareszcie się usamodzielnił i zdobył prawa [illegible] do [illegible] i wydania w tym roku m.in. następcy swego wspaniałego „Spec Ops". Giera nazywać się będzie „Spec Ops II"... z niewielkim dodatkiem, który wyjaśnia wszystko - „Green Berets".
- Interplay nie może wciąż wyjść z kłopotów. Ledwo co zdołał zanotować wzrost swoich przychodów, a już kontrowersyjny „Kingpin" dostał po uszach od obrońców moralności. Fakt, to nie jest gra dla miłujących pokój [illegible].
- He, he... rozdano już nagrody w dziedzinie NAJgorszych gier minionego sezonu. Odbyło się to 14 maja na targach E3. Krótka klasyfikacja: najgorsza gra kiedykolwiek wyprodukowana - „Lemmings 3D", najgorszy sequel - „Formula 1 '98", najgorsze filmiki wideo - „Tresspasser: Jurassic Park", [illegible]...khem, khem.
- O tym jak to jest w prawdziwie cywilizowanym kraju - poniżej. Sega wreszcie uruchomiła wcześniej zapowiadaną usługę internetową zwaną Dreamcast Direct. Chcesz kupić konsolę, gry, akcesoria, gadżety... proszę bardzo. A [illegible]... Polska właśnie. My jeszcze poczekamy.

■ WYDAWCA **ELECTRONIC ARTS** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **LISTOPAD**

FIFA 2000







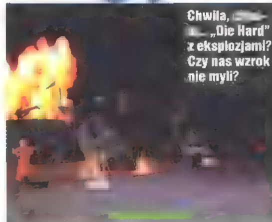
To chyba faul?

I kto by pomyślał?
Zauważyliście jak tytuły regularnie pojawiających się gier seryjnych nabierają nowego wyrazu i zyskują na atrakcyjności w obliczu nadciągającego coraz szybciej millennium? W co wolelibyście grać? W archaicznie brzmiącą „FIFA 96" czy w budzącą respekt „FIFA 2000"? Oczywiście patrząc na to realnie mamy do czynienia ze stałym postępem zamiast rewolucji. W „FIFIE 2000" wszystkie wydarzenia sezonu będą ze sobą ściśle powiązane. Podobnie jak ma to miejsce w grach menedżerskich można rozgrywać spotkania w różnych pucharach oprócz podstawowej ligi. Poza aktualnymi drużynami będziemy mieli do dyspozycji, wzorem „Viva Football", 40 klasycznych zespołów, zarówno narodowych, jak i klubowych, co umożliwi rozgrywanie historycznych spotkań. Autorzy twierdzą również, że w grze ujawnią dziesięć drużyn wszech czasów. Odkładając na bok uprzedzenia, „FIFA 2000" obiecuje zwiększyć dawkę fizycznego kontaktu między zawodnikami dzięki częstszym starciom, przepychankom i walce w powietrzu. ■

■ WYDAWCA **ELECTRONIC ARTS** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **GWIAZDKA**

Die Hard Trilogy 2

[illegible] nasze zainteresowanie!
Chociaż wygląda już dosyć archaicznie, pierwsza „Trylogia" była ogólnie uwielbiana za unikatowe połączenie trzech odrębnych gier w jedno. Kontynuacja podąża tym samym śladem oferując całkowicie odrębną strzelankę FPP, karkołomne wyścigi i zadymę oglądaną, tym razem z perspektywy trzeciej osoby.
Znowu więc wcielamy się w postać łysiejącego Johna MacLeana wywołującego niezłe zamieszanie i jednocześnie usiłującego powstrzymać zakusy terrorystów. Będziemy musieli wybierać między posiadającym fabułę trybem filmowym, gdzie przygodowe elementy tworzą hybrydę trzech gatunków gier, a czystą akcją, gdzie możemy wybierać poszczególne typy rozgrywki. Z tego, co udało nam się zobaczyć, wygląda dosyć... wcześnie. Ale przynajmniej czas jest teraz jej sprzymierzeńcem. ■



Chwila, chwila... „Die Hard" z eksplozjami? Czy nas wzrok nie myli?

■ WYDAWCA **INFOGRAMES** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **I KWARTAŁ 2000**

Alone in the Dark 4

Oto sytuacja, z którą Susajd musi zmagać się co dzień (cóż za potworna kalumnia! - Susajd).
Jedną z większych niespodzianek zgotowała wszystkim firma Infogrames, zapowiadając na E3 wypuszczenie kolejnej gry z serii „Alone In The Dark". Chociaż pokazano jedynie prezentację wideo, dała ona nam pewne pojęcie na temat tego, co na myśli mają autorzy, firma Darkworks. „AITD 4" będzie się rozgrywać w filmowanych lokacjach stanowiących tło dla znajomych elementów przygodowo-zręcznościowych, które tak świetnie połączył w całość „Resident Evil". W demie mogliśmy podziwiać również stylowe tła, płynną animację postaci oraz oczywiście mnóstwo złowrogich grzmotów i błyskawic. Nie możemy już doczekać się kolejnej porcji. ■



Wygląda rzeczywiście strasznie.

Thief 2: The Metal Age

[illegible]

■ WYDAWCA **EMPIRE** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **GWIAZDKA**

Sheep

Od [illegible] [illegible] [illegible] zdarzają się [illegible], które dają graczom pięchą prosto w nos.

Są to produkcje, których nikt się nie spodziewał, nie zapowiadał z rozgłosem albo [illegible] ogóle nie wierzył w ich powstanie. Taką potencjalną megagwiazdą może okazać się „Sheep", gra łącząca elementy logiki i akcji na modłę „Lemmings" oraz „Worms". Sposób rozgrywki jest bardzo podobny do tego [illegible] „Lemingów": na każdym lewelu trzeba zachować przy życiu określoną liczbę owieczek, często za cenę życia innych. Gracz wciela się w postać pasterza. Jego zadaniem jest przeprowadzenie przez szereg niebezpiecznych leweli stadka tych miłych zwierzątek. Problem jednak [illegible] tym, że owieczki odznaczają się skrajnym debilizmem. Punktem docelowym podróży jest statek... UFO! ■

Amen

[illegible]

No i mamy kolejną apokaliptyczną bajeczkę, tym razem [illegible] sto od [illegible] z Cavedog. Twórcy niesamowitego „Total Annihilation" postanowili [illegible] swych sił w nieco innym [illegible]. Powodem przeniesienia [illegible] w rejony zagrożone FPP-ami jest przewi- [illegible] skaże[illegible] trzeciej [illegible] ści populacji planety przez nie [illegible], która zamienia ludzi w krwiożercze bestii [illegible] zając miejsce okupowane przez „Half-Life", bogactwem szcze- [illegible] fabułą, [illegible]sa- mowitym arsenałem środków [illegible] inteligencją komputerowych botów [illegible] valvowe- [illegible]. Atutem tego produktu ma [illegible] iście epicka opowieść stworzona specjalnie na potrzeby gry, prawdziwie kinowe akcje i starannie zaprojektowane poziomy. [illegible] nek FPP-ów zaczyna się dzielić na ekstraklasę [illegible] resztę. Z szumnych zapowiedzi Cavedog [illegible], że ich produkt celuje do pierwszej [illegible]. Powodzenia! ■

■ WYDAWCA **ELECTRONIC ARTS** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **JESIEŃ**

Test Drive 6

Pojawi się ona jednocześnie [illegible] czterech platformach: PC, PSX, N64 i [illegible].

Producent uzasadnia to faktem, że poprzednia część giery sprzedała się w bardzo imponującej liczbie egzemplarzy. Tym razem autorzy zafundują nam aż czterdzieści(!) lśniących i gotowych do superszybkiej jazdy bryk, oraz piętnaście nowych tras. Dziesięć z nich będzie przypominać te z poprzednich dwóch części, a pozostałe pięć charakterem ma sięgać do korzeni serii. Do łaski powrócą więc superdługie odcinki szosowe, gdzie nawet przy bardzo szybkiej jeździe trudno będzie prędko osiągnąć metę. Nowością ma być także możliwość „zbierania" samochodów w miarę wygrywania kolejnych wyścigów i trzymania ich w swoim wirtualnym garażu, można je będzie tam dobrowolnie usprawniać. Poprawiona zostanie grafika oraz dźwięk, gra ma w pełni wykorzystywać możliwości dzisiejszego sprzętu. Można więc przypuszczać, że wersja pecetowa i na Dreamcasta będzie miała znacznie lepszą grafikę od tej na PlayStation. Oprócz oprawy poprawi się także inteligencja przeciwników, którzy będą teraz stosować bardziej przemyślaną strategię i nie dadzą się łatwo wyprzedzić. Również i policja będzie znacznie mądrzejsza niż w poprzednich częściach - radiowozy będą ze sobą współpracowały, a w niektórych przypadkach do akcji włączą się nawet helikoptery! Wszystko wskazuje więc na to, że część szósta będzie najlepsza z serii. ■

■ WYDAWCA **ELECTRONIC ARTS** ■ PLATFORMA **[illegible]** ■ PREMIERA **JESIEŃ**

NBA Live 2000

[illegible] część zdobyła [illegible] po[illegible] [illegible] [illegible] głównie dzięki wspaniałej oprawie graficznej i niezwykle [illegible] zrobionemu AI.

Doskonale odwzorowani gracze (kto pamięta włosy Rodmana?) i ich zupełnie naturalne zachowanie wyrobiło tytułowi świetną opinię. „NBA Live 2000" będzie produktem równie niezwykłym, jak jej poprzedniczka. Zapewniano nas o znacznie ulepszonym AI graczy, które teraz skupi się na oddaniu niuansów grupowych zagrań i powinno być bardziej dynamiczne. Słabym punktem „NBA Live 1999" było ustawienie zawodników i szybkość ich reakcji, która teraz powinna być znacznie polepszona. Wreszcie będziemy mogli spróbować swych sił w trybie „kampanijnym", gdzie limitowany czas dziesięciu sezonów stanie się naszym „polem do popisu". Oczywiście będziemy mogli sami decydować nawet o wyglądzie zewnętrznym graczy, więc styliści będą mogli przebierać w setkach uczesań, ubiorów i innych dupereli. Ciekawostką będzie możliwość rozegrania meczu drużyn dziesięciolecia – od roku 1950 do 1990. Kilka zespołów „najlepszych z najlepszych" da nam możliwość skonfrontowania własnych umiejętności z brutalną praktyką „NBA Live 2000". ■

ze świata

● Activision urobiła sobie ludzi z Fox Interactive i zakupiła prawa do dystrybu[redacted] Fox Sports Interactive. W tym momencie staje ona łeb w łeb z ludźmi z EA Sports. [redacted]powiada się ciekawie...

● Tym bardziej, że podobny krok wykonało THQ i przez najbliższe cztery lata [redacted]dzie dystrybuowało produkty oznaczone symbolem MTV Sports. Wszystko dla [redacted] posiadacze [redacted] Nintendo, Segi czy [redacted].

● Znowu [redacted] miasto, zamordują [redacted] i zjedzą mięso z ro[redacted]żonej lodówki. „Resident Evil [redacted]" ukaże [redacted] pod sztandarem [redacted]. Capcom chyba wie co [redacted].

● Ubi Soft także zadał sobie trud [redacted] z Disney Interactive do swojej firmy. Efekt? Na N64 i PSX niebawem zobaczymy przygody [redacted] Donalda. Niech no tylko zaszprecha znajomo.

● Cicho, cichutko... [redacted] Twoimi plecami... facet... facet z nożem w zębach. [redacted]dos chyba nie zamknął drzwi w swoim laboratorium, bo właśnie wypełzły elementy „Commandos [redacted]". [redacted] mi [redacted] zdawało, czy [redacted] wystrugany w [redacted]wymiarze?

● Wielkim [redacted] tegorocznej [redacted] targów E3 jest „Legend of Zelda: [redacted] Of Time". Gierka zgar[redacted] nagród w kategoriach: najlepszej przygodówki, gry [redacted]solowej, rolpleja, oraz za najlepszy design i techniczne wykonanie. A [redacted] tytuł [redacted]łano grą [redacted].

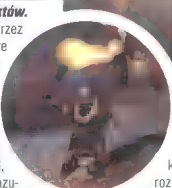
● „Grand Theft Auto" [redacted]ci triumfy nawet w momencie, w [redacted] inne gry po tak długim czasie od premiery [redacted] w zapomnienie. „GTA: London [redacted]" sprzedaje [redacted] po prostu doskonale, a Brytyjczycy po prostu [redacted] sklepy z resztek tego dodatku. Idzie tego tygodniowo 15 tys. [redacted]plarzy.

■ WYDAWCA **ACTIVISION** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

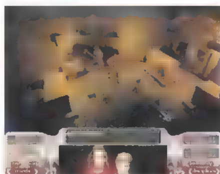
Vampire: The Masquerade







[redacted] pokazała [redacted] tegorocznych targach E3 wiele [redacted] zapowiadających się produktów. Jednym z nich jest tworzony przez nową grupę Nihilistic Software „Vampire: The Masquerade Redemption", przez niektórych okrzyknięty nawet jednym z najciekawszych wydarzeń targowych. Niewątpliwie jest to nowa gwiazda wśród komputerowych RPG, która zalśniła dość nagle, okazując się jednak prawie tak samo jasną jak „Diablo 2" czy zaprezentowany przez Westwood RPG „Nox". Za wampirem przemawia wiele elementów. Przede wszystkim – korzenie. Gra wywodzi się [redacted] jednego z najlepszych systemów RPG autorstwa firmy White Wolf, znanego i lubianego [redacted] świecie graczy w wielu krajach (w tym również w Polsce). Historia „Vampire" przedstawia nam młodego krzyżowca, który po powrocie z jednej z krucjat zostaje zaatakowany przez wampira i sam przeistacza się w tę nieśmiertelną istotę. Gra opowiada historię rywalizacji wampirzych klanów, a całość rozbija się [redacted] świętą Księgę Noda, biblię wszystkich krwiopijców. Za scenariusz odpowiada Daniel Greenberg, autor wielu dodatków do systemu „Vampire", co powinno zagwarantować wysoką jakość. Kolejnym elementem, który może zadecydować o sukcesie gry, jest niezwykły engine 3D. Pracują nad nim takie sławy, jak Ray Gresko i Robert Huebner (wcześniej współpracowali m.in. przy „Dark Forces II", „Descent", mission packami do „Quake"). Efekty już dziś są powalające. Duże, starannie wymodelowane postacie, bogate tła, pełny trójwymiar i dynamiczna praca kamer, które można dowolnie przestawiać. A wszystko to w klimatach wczesnego średniowiecza i odrodzenia (późniejsze epizody rozgrywają się w



kolejnych wiekach, gra ma kończyć się we współczesnym Nowym Jorku). ■

■ WYDAWCA **MINDSCAPE/SSI** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **WRZESIEŃ**

Panzer General III

Tym [redacted] nadchodzi zapowiadana rewolucja graficzna.
„Panzer General" potrafił do tej pory starannie wyważyć proporcje między setkami statystyk zrozumiałych tylko dla ortodoksów [redacted] wielką grywalnością, cechującą produkcje zupełnie innych gatunków. Teraz wreszcie nadejdzie pełne 3D! Właśnie [redacted] ten sposób zostanie przedstawiony teren i jednostki, przez co cała gra nabierze niezwykłej głębi i realizmu. Jeden pojazd ma symbolizować pluton, co odda nam skalę gry, w której wezmą udział dziesiątki takich „resoraków". „Panzer General III" ma rozwinąć doskonale nam znany system zbierania doświadczeń z kolejnych walk. Dotyczyć to ma nie tylko podwładnych, ale i naszej postaci, ciekawie przedstawionej w grze (uaaaauuuu! Są nawet odznaczenia i awanse!). Co więcej, będziemy mogli także wpłynąć na bezpośrednie dowodzenie szkoląc oficerów i pozwalając im przejąć inicjatywę [redacted] zapalnych punktach frontu. Oczywiście będziemy mogli ich także dymisjonować. Wreszcie będziemy mogli rozegrać kampanie głównymi siłami aliantów zachodnich lub niemieckimi, choć zapomniano [redacted] takim „drobiażdżku" jak ZSRR. Hmmm... U mnie już mają minusa. ■



nowe Nintendo

[redacted] ■

Dwa w jednym, cz

Do tej pory posiadając PC-ta mogłem na nim pogrywać w gierki ze Spectruma, Atarynki, Game boya i wielu innych. Nie spodziewałem się, że będzie mi dane pograć na emulatorze PlayStation.



yli PC+PSX

Po pierwsze muszę na wstępie zaznaczyć, że używanie emulatora uważam za bezsensowne, przynajmniej na razie. Dlaczego? Sama konsola nie jest droga, możesz ją podłączyć do większego telewizora, cieszyć się zabawą ■ Dual Shockiem, zaprosić kumpli, popykać w „Tekkena" itp. Tego nigdy nie zaznasz grając na emulatorze. Drugi, ważniejszy powód, to cena jaką przyjdzie nam ewentualnie zapłacić za taką zabawę - nie liczę tu tylko ceny emulatora, gier, ale przede wszystkim sprzętu, który to pociągnie. Do przetestowania wziąłem dwa emulatory: popularny i znany wszystkim Bleem! oraz mniej znany PSEmu Pro zrobiony przez Vision Thing Group. Postaram się przedstawić oba te emulatory.

PSEmu Pro 1.0.20

Ten programik jest rozprowadzany przez firmę Sierra (przynajmniej ich logo pojawia się przy instalacji). Ciekawostką i przy okazji bardzo ważną cechą programu jest jego status - freeware. Co to oznacza ■ praktyce? Ano tyle, że firma będzie miała mniej kłopotów z jego dystrybucją niż bleem!, gdyż nie pobiera opłat za jego używanie.

To jest ważne, ale co tracimy? Przede wszystkim dostajemy program o wiele słabiej dopracowany, z mniejszą liczbą ustawień i możliwości, a przede wszystkim mniej zgodny z prawdziwą konsolą. Archiwum z programem zajmuje około 2,5 Mb, zaś musimy pamiętać, że nie jest to wszystko. Ponieważ jest to program darmowy, więc firma nie może do niego dołączyć ROM-u z PlayStation, który jest chroniony prawnie. Skąd wziąć taki ROM? Należy go ściągnąć ze strony internetowej:
http://come.to/PSFAQ. Plik ten zajmuje około 200 Kb i trzeba go rozpakować do odpowiedniego katalogu (tam gdzie zainstalowaliśmy emulator, do podkatalogu Bios). Wtedy konfigurujemy klawisze, kartę grafiki, kartę muzyczną, pada (jeśli go posiadamy) i możemy uruchomić emulator. Działa on tylko w trybie pełnoekranowym i w zależności od sterownika, który wybraliśmy (D3D, OpenGL, Software, 3dfxGlide) daje różne efekty. Tu dochodzimy do sprawy wymagań. Pierwszy raz testowałem program na konfigu Celeron 300/64Mb/Riva128ZX+Voodoo. Wrażenia były mieszane. Z jednej strony byłem zadowolony, że coś w ogóle chodzi, a grafika jest w wyższej rozdzielczości niż na PlayStation (dodatkowo wygładzana), jednak szybkość pozostawiała wiele do życzenia. „Tekken 3" wyciągał może z 15 klatek przy dwóch postaciach, zaś ponad 30, gdy na ekranie zostawał jeden wojownik. W „Gran Turismo" dało się grać, choć wyglądało to trochę dziwnie (brak naturalnego rozmywania telewizora), ale przy czterech samochodach też wyciągało najwyżej 15 klatek. Jedyny produkt z kilku, które testowałem, ■ działający przyzwoicie, to „Spyro The Dragon" - można było grać tak jak na Sonce.

Sytuacja diametralnie zmieniła się, gdy poszedłem do kumpla z PII450/128Mb/Riva TNT+Voodoo2. Gry chodziły szybko (choć „Tekken 3" w dalszym ciągu jest lepszy na konsoli) i wyglądały naprawdę dobrze. Ale nie wszystkie. W tym miejscu dochodzimy do zasadniczej wady pierwszego ■ omawianych dziś emulatorów - niepełnej kompatybilności z niektórymi grami. Nie udało mi się uruchomić „Metal Gear Solid", „Crash Bandicoot 3", ani „Colony Wars: Venegance". Co dziwne, to emulator nie umiał przeczytać żadnych filmików. Po wsadzeniu do czytnika oryginalnego, PAL-owskiego „Tekkena 3" emulator od razu przeskoczył do ekranu opcji, nie chciał też odpalać demek Video z krążków OPSM. Ogólnie z kilkunastu tytułów, które chciałem sprawdzić działała mniej niż połowa. To niewiele, ale jest szansa, że niedługo sprawa ulegnie poprawie, gdyż autorzy ciągle udoskonalają swój produkt.

Bleem!

O tym emulatorze było już sporo zamieszania ze względu na procesy, jakie wytoczyło Sony autorom programu. Na dzień dzisiejszy to oni wygrali sprawę i na razie mogą sprzedawać swój produkt. Program jest dystrybuowany trochę dziwnie - po zamówieniu emulatora dostajemy krążek CD, który jest „kluczem", zaś sam program trzeba ściągnąć ze strony firmy (www.bleem.com). Warto było przetestować program w wersji pełnej, gdyż wtedy dostajemy możliwość obsługi akceleratorów 3D, słyszymy muzykę, program emuluje karty pamięci i inne. Wszystkie wymienione wcześniej cechy są wyłączone w wersji demo. Ze względu na wspomniane ograniczenia wersji demo nie ma sensu używać, gdyż mija się to z celem - gry są brzydkie i wolne, bez dźwięku i nie posiadamy kart pamięci do nagrywania save'ów. Jak jest z szybkością w tym programie? Trochę lepiej, ale niewiele. W pierwszej konfiguracji wspomniane wcześniej tytuły chodziły kilka klatek szybciej, zaś dopiero na drugim konfigu wyglądały przyzwoicie i można było mówić ■ przyjemności z grania. Nie obyło się bez wpadek - czasem następują przekłamania kolorów, ekran dziwnie jaśnieje itp. Tu także nie wszystkie gry działały, ale tym razem odpaliłem wszystkie wspomniane wcześniej tytuły, oraz kilka innych. W sumie poprawność emulacji jest dużo lepsza - program czyta nawet filmiki, które wyglądają naprawdę nieźle. Gry w wysokiej rozdziałce wyglądają dobrze, ale nie zrobiły na mnie jakiegoś wielkiego wrażenia, to w dalszym ciągu nie to samo, co konsola. Gdyby nie to, że bleem! jest komercyjny i musimy za niego zapłacić troszkę kasy, to byłby dużo lepszy od wspomnianego wcześniej PSEmu Pro, jednak zważywszy na cenę, nie jest to taki wspaniały zakup.

Na Koniec

Powiem to tak - jeśli masz już mocny sprzęt i chcesz sobie udowodnić, że odpalisz gry z PlayStation, to możesz bawić się w emulatory. Jeśli zaś masz komputer o konfiguracji pierwszej (lub niewiele lepszy), to nie ma sensu, abyś wywalał kupę kasy na podrasowanie sprzętu pod emulator. Lepiej kupić normalną konsolę podłączyć ją do telewizora i naprawdę cieszyć się ze wspaniałych gier. Co do samych programów, to oba nie są jeszcze w pełni sprawne, nie działają niezawodnie i autorów czeka sporo pracy przy nich. Pożyjemy, zobaczymy! ***Baron Jack***

...LEPIEJ KUPIĆ NORMALNĄ KONSOLĘ PODŁĄCZYĆ JĄ DO TELEWIZORA I NAPRAWDĘ CIESZYĆ SIĘ ZE WSPANIAŁYCH GIER!

PRZEGLĄD 15 GIER NA ENGINE „UNREAL"



To niewiarygodne. Twórcy „Unreal" sprzedali już kilkanaście licencji na wykorzystanie engine swej doskonałej gry. Przedstawiamy Wam przegląd wszystkich tytułów, które powstają na engine autorstwa Epic.

LICENCJA NA NIEREALNEGO

Historia [redacted] przez [redacted] mistów [redacted] z innych [redacted] wzięła swój [redacted] w beztroskich czasach „[redacted]ma”, kiedy to John Carmack miał tylko jedno Ferrari, a każdy dzień [redacted] zapaleńców z ID Softu czy Epic nie był [redacted] na konkretne sumy w dolarach. Wtedy [redacted] niona z ID grupa Raven [redacted] Johna Romero o użyczenie engine „Doom” do ich [redacted] gry fantasy - „Heretic”. Dziś [redacted] trójwymiarowego [redacted] to chleb [redacted] twórców [redacted]. Jeśli gra odniesie sukces, [redacted] przy drzwiach [redacted] się kolejki chętnych do zakupu licencji na [redacted] engine. W ten [redacted] z „Quake” i „[redacted]” [redacted] są z „Half-Life”, „[redacted]”, „Daikatana”, „Heretic [redacted]”. Technologia zaprojektowana przez ID Software przez dłuższy czas nie miała sobie równych, jednak ukazanie [redacted] „Unreal” mocno [redacted] światkiem developerów. Engine autorstwa Epic ma kilka [redacted]. Jest zaawansowany technicznie, [redacted] wręcz niewiarygodnie, a przy tym wydaje się cały czas szybki i nowoczesny, podczas gdy szaroburość świata „[redacted]” wszystkim się już [redacted]. Jednak nie tylko to decyduje o [redacted] „nierealnego”. To także wielka [redacted]go engine, łatwość [redacted], która pozwala użyć go do praktycznie każdej gry wykorzy[redacted] trójwymiarową. [redacted] czeka nas [redacted] wysyp produktów przygotowanych na technologii zakupionej od Epic. [redacted]stanowiliśmy [redacted] dla Was krótki [redacted]gląd 15 [redacted] i najciekawszych.

KIEDY I GDZIE?

TYTUŁ	[redacted]	WYDAWCA	[redacted]
Klingon Honor Guard	[redacted]	Paramonunt	[redacted]
Unreal Tournament	[redacted]	GT Interactive	[redacted]
Duke Nukem Forever	[redacted]	GT Interactive	[redacted]
[redacted]	[redacted]	Eidos	[redacted]
Wheel of Time	[redacted]	GT [redacted]	[redacted]
Werewolf: The [redacted]	[redacted]	ASC Games	[redacted]
Dr. Brain [redacted]	[redacted]	[redacted] Adventure	[redacted]
TNN Outdoors Pro Hunter	[redacted]	ASC Games	[redacted]
Hired Guns	[redacted]	Psygnosis	[redacted]
Star Trek: Deep Space Nine	[redacted]	GT Interactive	[redacted]
Aeon [redacted]	[redacted]	GT Interactive	[redacted]
X-COM Alliance	[redacted]	MicroProse	[redacted]
Rune	[redacted]	GOD	[redacted]
Gods of War	[redacted]	GT Interactive	[redacted]
[redacted]	[redacted]	GT Interactive	[redacted]

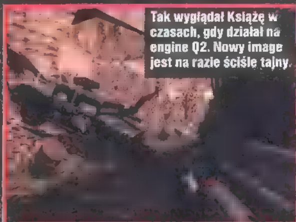
Klingon [redacted]

Zaczynamy od gry, która już się ukazała. Przygotowany przez MicroProse „Klingon Honor Guard”, osadzony w realiach serialu [redacted] Trek, [redacted] nieco niezauważony wśród wielkich tytułów minionej [redacted]. [redacted], że szkoda iż tak się stało, gdyż „KHG” wyróżniał [redacted] dość nietuzinkową [redacted], ciekawym pro[redacted] każdego z 15 poziomów i 9 [redacted] uzbrojenia. Groovy [redacted] tę grę przyznał [redacted] 85% (GK [redacted]) [redacted]rialu i tak wiedzą [redacted].

Unreal [redacted]

Z nadchodzących tytułów niewątpliwie ten wybija się na czołową [redacted]. Wszyscy [redacted] wiedzą, jakim [redacted] były próby grania w „Unreal” w trybach multi. Z hardych zapowiedzi [redacted] obiecywali niezliczoną ilość [redacted], wszystkie poziomy połączone w jeden wielki świat i inne gruszki na wierzbie, pozostały nam jedynie niezliczone ilości łatek, które wcale nie [redacted] jakości gry. Teraz jednak ma być [redacted]kiem [redacted]. „Unreal” nie odebrał „Quake [redacted]” tytułu [redacted] multi-player, ale zrobić to ma „Unreal [redacted]”. 10 [redacted] broni (poprawione stare i kilka świeżych - Biorifle [redacted] kwasem, strzelba, [redacted], wyrzutnia dysków). [redacted] standardowe rodzaje rozgrywek (Deathmatch, Team Deathmatch, CTF) oraz kilka nowych: Assault (w[redacted]ujemy zlecone przez autorów drużynowe misje), Domination (zajmujemy [redacted] na mapie), wreszcie najbardziej [redacted] - Last Man Standing. Do tego dochodzą piekielnie inteligentne boty, które mogą razem grać w drużynie, zarówno w trybie offline, jak i online, [redacted] i oczywi[redacted]. [redacted] rozbudowane opcje pomoże nam [redacted] przedrzeć okienkowy interfejs. Sieciowy „Unreal” [redacted] naprawdę niezwykle ciekawie zapowiadającą się [redacted].

WIELKA ELASTYCZNOŚĆ ENGINE „U[redacted]” I ŁATWOŚĆ PROJEKTOWANIA [redacted] WAĆ GO DO PRAKTYCZNIE KAŻDEJ GRY WYKORZYSTUJĄCEJ GRAFIKĘ [redacted].


Tak wyglądał Książę w czasach, gdy działał na engine Q2. Nowy image jest na razie ściśle tajny.





Miejmy nadzieję, że tym razem twórcy poradzą sobie z ograniczeniami przepustowości łączy i wolnych serwerów, tak aby każdy mógł zostać Unreal Grand Master.

Duke Nukem Forever

Kolejny potencjalnie wielki hit, czyli „Książę powraca". „DNF" na początku miał powstać na engine „Quake 2", jednak jego twórcy doszli do wniosku, że przesiadka na nowocześniejszy i lepiej wyglądający silnik „Unreal" wyjdzie grze na dobre (opóźniła też premierę o pół roku). Tym razem Duke ląduje w postnuklearnym Las Vegas, które objął w swe posiadanie demoniczny Dr Proton. Wraz ze sprzyjającymi mu potworami oraz hordami obcych doktorek próbuje zawładnąć światem, ale oczywiście - khe...khem - „Always bet on Duke". Książę zwiedzi kilkanaście poziomów rozgrywających się w Las Vegas, Strefie 51, w tajnej bazie dr Protona. Tym razem pojawią się też komputerowi sprzymierzeńcy Księcia - seksowna Bombshell oraz Gus. W planach oczywiście rozbijanie wszędobylskich obcych, panienki tańczące na rurach, popisy bardzo szaleńcza jazda ciężarówką, strzelanie do ...ch kosmitów, ..., strzelanie, strzelanie...





Deus Ex

„Deus Ex" zapowiada się smakowicie z kilku powodów. Po pierwsze, czego z pewnością łatwo jest się domyślić, gra powstaje z wykorzystaniem engine wzmiankowanego już dziś wielokrotnie „Unreala". Wszyscy pamiętamy, jak znakomity i ... był jego pierwszy poziom (rozbity ...). Sądząc po screenach i zapowiedziach, „Deus Ex" ma budować właśnie taki klimat. Umiejscowiona w niedalekiej przyszłości cyberpunkowa gra opowiada o grupce śmiałków, która postanawia sprzeciwić się rządzącym światem wielkim korporacjom. Drugim ważnym powodem, dla którego warto zwrócić uwagę na produkt ION Storm, jest idea gry, łącząca elementy akcji, grafiki trójwymiarowej, oraz zaawansowane kawałki RPG. Może to być iście wybuchowa mieszanka, tym bardziej, że za jej powstanie odpowiedzialny jest jeden z najbardziej twórczych programistycznych teamów na świecie.





Wheel of Time

O ile poprzednia gra była mieszanką gry akcji z RPG, to tym razem mam dla Was coś jeszcze ciekawszego. „Wheel of Time" to połączenie gry strategicznej, gry akcji oraz elementów RPG. Na pytania „jak to można wszystko połączyć" odpowiadam od razu „nie wiem" i „podobno można". Tak przynajmniej twierdzą ludzie z Legend. „WOT" rozgrywa się w realiach świata fantasy rodem z książek Roberta Jordana. Gracz dowodzi olbrzymią warownią, zarządza jej zasobami i obrońcami, eksploruje okoliczne krainy, a przy tym zbiera magiczne artefakty i zdobywa terytoria. Idea gry przypomina niektórym już jako dla niektórych kultową produkcję „Stronghold" i jeśli wszystko pójdzie tak, jak to sobie autorzy z Legend zaplanowali, możemy oczekiwać naprawdę niezłej gry.

Werewolf: The Apocalypse

Ta gra (bazująca na znanym systemie Warewolf) łączy w sobie elementy trójwymiarowej akcji, rozwijania postaci i RPG-owych strategii, z klimatyczną wizją horroru o wilkołakach. Gracz



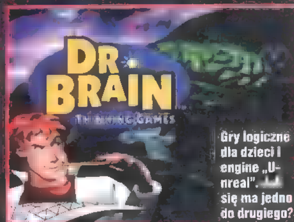


wciela się w postać Ryana McCullougha, nastolatka, który dopiero zaczyna poznawać drzemiące w nim mroczne siły. Już wkrótce Ryan zostanie rzucony w odwieczny wir walki dobra ze złem - Sił Matki Natury oraz Sił Ciemności. W tej gmatwaninie będzie musiał zwiedzić cztery diametralnie odmienne światy - mglisty Londyn, ruiny greckich świątyń, amazońskie dżungle i fantastyczne pozawymiarowe krainy. Ryan będzie też musiał dokonać wyboru. A może wyborem będzie po prostu „mniejsze zło"?

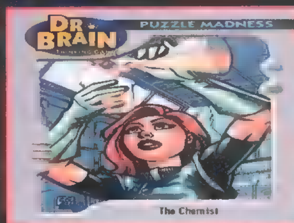
Dr Brain Thinking Games

Noszący podtytuł „Action/Reaction" produkcja „Dr Brain Thinking Games" to dość niezwykła propozycja, skierowana raczej do młodszej części graczy. Wśród wszystkich wymienionych gier akcji i strzelanek wyróżnia się jako perełka, jest to bowiem gra logiczna. Jak widać engine „Unreal" znajdzie swe zastosowanie i w tym zakre-





Gry logiczne dla dzieci i engine „Unreal". [redacted] się ma jedno do drugiego?



sie. Fabuła (o ile o takiej można mówić) jest dość [redacted]. Oto światowej [redacted] naukowiec zostaje porwany i [redacted] w kwaterze tajnej [redacted]ganizacji SPORE. Aby się [redacted], należy [redacted] 60 zagadek [redacted]. [redacted] tym podstawowa wiedza z zakresu geometrii, fizyki i mechaniki. Przyznam szczerze, [redacted] na wykorzystanie [redacted] „U-[redacted]" jest w tym przypadku [redacted] nietypowy. [redacted] chyba za to [redacted] się autorom gry z Knowledge Adventure słowa uznania.

TNN Outdoors Pro Hunter

Kolejny „oryginał" to [redacted] właśnie gra „TNN [redacted] Pro Hunter". Jest to [redacted] modnych ostatnio „symulatorów myśliwskich". Mniej [redacted] zabawa w [redacted] tak: [redacted], las, przyroda i te sprawy. [redacted] las, [redacted] tu nudno, podobno miało [redacted] jakieś polowanie, przyroda, las, [redacted]...? Cóż, podobno za[redacted] w wieżowcach Amerykanów takie gry [redacted]. Z [redacted] wspomnę tylko o 9 różnych zwierzakach do upolowania (m.in. królik, wiewiórka, łoś, indyk, kaczka), 12 rodzajach [redacted]ni [redacted] i wzorowanym na [redacted] [redacted] łowieckim. Po raz pierwszy na [redacted]nie można też zabrać [redacted]ualnego [redacted]. [redacted] Adrenalina [redacted] wylewa się uszami, prawda? ;-)

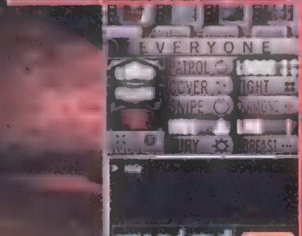
Hired Guns

O tej grze [redacted] się i mówi już od [redacted]. Jej pier[redacted] w czasach świetności komputera Amiga (zajmował, o ile dobrze pamiętam, sześć dyskietek i był jednym z najlepiej „[redacted]" produktów na tej [redacted]nie). Dziś [redacted], [redacted] zaawansowany [redacted] Epic, po raz kolejny chce [redacted] grupę bezwzględnych najemni[redacted], wykonujących „brudną [redacted]" na zapomnianych [redacted] gdzieś na [redacted] wszechświata. Ekran gry podzielony [redacted] na cztery [redacted], a każde [redacted] widok „z [redacted]" innego członka [redacted] drużyny. Zgodne [redacted] między czterema podwładnymi [redacted] kluczem do sukcesu w każdej z kilkunastu przygotowywanych dla nas misji. Do tego należy dodać techno-industrialny klimat światów kolonialnych, olbrzymie i chciwe korporacje, szczyptę cyberpunku i dużo, dużo zabójczego [redacted]. W sumie „Hired Guns" może [redacted] bardzo smakowity [redacted].

Star Trek: Deep Space Nine

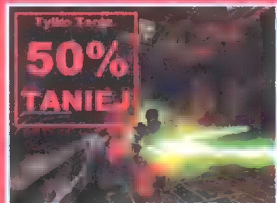
Kolejna gra osadzona [redacted] realiach Star Treka. Nie mamy o niej zbyt [redacted] informacji, poza tym że







[illegible] LithTech [illegible]





[redacted] to [redacted] w czasie rzeczywistym gra akcji (cokolwiek ma to oznaczać), do [redacted]ru [redacted] trzy [redacted], a [redacted] gracza krajobrazy żywcem wyjęte będą z filmów i seriali. Dla Trekkies pewnie będzie to [redacted] plus tej gry.

Aeon Flux

Gra bazuje na [redacted] kreskówce, [redacted] swego czasu można było [redacted] w MTV. Aeon Flux to płci żeńskiej agent sił specjalnych. Gra ma charakteryzować się dużą [redacted], [redacted]nia, i krwi [redacted] z [redacted]. No i oczywiście ogólna [redacted] jak to w MTV...

X-COM Alliance

Hmmm... chyba już dziś pisałem o podzielonym widoku. [redacted] „X-Com [redacted]" (nie mylić z „[redacted] Alliance") to [redacted] gier z kultowej serii „[redacted]" autorstwa MicroProse. Po trzech strategiach („UFO: Enemy Unknown", „UFO: Terror From The Deep" i „X-COM: Apocalypse") i jednym kosmicznym [redacted] („X-COM [redacted]") nadszedł czas na strzelaninę FPP. Fabuła gry rzuca nas w rok 2062, kiedy to grupka

kosmicznych marines [redacted] wysłana do zniszczonej [redacted] X-COM na Marsie. Na miejscu okazuje się, że właśnie trwa regularna inwazja [redacted] na nasz Układ Słoneczny. Ponadto - brama [redacted] przerzuca [redacted] bohaterów do świata obcych. Do sprawy wmiesza [redacted] szcze starożytna rasa Ascidianów, a wszystko to staje [redacted] pretekstem do [redacted] dla nas 15 rozbudowanych [redacted] w których wykażemy [redacted] umiej[redacted] strzelania, główkowania i [redacted] w zespole [redacted] ekranu dzielonego na „widok z [redacted]" [redacted] członków teamu). W sumie gra [redacted] trochę [redacted] „Hired Guns". Szkoda tylko, że na „X-COM Alliance" przyjdzie nam [redacted] kać co najmniej rok.

Rune

Z odległej przyszłości przen[redacted] przeszłość. Osnuty na mrocznej skandynawskiej mitologii „Rune" to trójwymiarowe [redacted] gry akcji i przygodówki [redacted] pewnikiem coś w stylu „Tomb Raider") [redacted] rolę Ragnara, młodego wojownika Wikingów, który wyrusza na [redacted] wyprawę [redacted] podróż ma doprowadzić do ocalenia [redacted] wioski. Ragnar będzie musiał pokonać wiele zróżnicowanych poziomów (północne [redacted] jaskinie, groty, tajemnicze budowle) zasiedlonych [redacted] różne agresywne stworzenia. Oczywiście wraz z [redacted] w grze rozwijać ma [redacted] fabularny. W [redacted] ma ponoć pojawić się unikalny sposób władania [redacted] Nie zabraknie też odrobiny ma[redacted] Niestety, za wcześnie jeszcze, aby powiedzieć o niej cokolwiek więcej.

JAK ZROBIĆ GRĘ 3D?

Nie jest to nic [illegible] Ci jest co najmniej ośmiu [illegible] Nie muszą być super-hiper-programistami, ale co nieco powinni o komputerach wiedzieć (na [illegible] gdzie jest [illegible] Wśród nich przyda [illegible] też kilku uzdolnionych plastycznie [illegible] z jeden [illegible] Potrzebna jeszcze [illegible] siedziba [illegible] my, od biedy rolę tę może [illegible] mieszkanie jednego z członków teamu. Potem [illegible] wpaść na [illegible] Tu inwencja leży po Waszej [illegible] Najlepiej [illegible] po prostu [illegible] mózgów zebrać cały zespół w jednym [illegible] sprowadzić cysternę [illegible] dwie tony [illegible] zamknąć [illegible] a klucz wyrzucić. Należy [illegible] że nikt nie [illegible] dopóki nie narodzi się pomysł na [illegible] czy później coś wspólnie uda [illegible] się żywność, a głód jak wiado[illegible] potrzebny jest engine 3D. [illegible] nowoczesny to LithTech (ten z „Blood [illegible] W przeliczeniu na złotówki [illegible] trzebujesz [illegible] Jeśli nie masz [illegible] takiej [illegible] ręką, warto znaleźć [illegible] inwestora. Banki od[illegible] Twórca [illegible] Bwahahaha") [illegible] jedynie namówienie któregoś z [illegible] biznesmenów z okolic [illegible] lub Wołomina. Po dokonaniu zakupu możecie spokojnie [illegible] do [illegible] Okres powstawania gry to około dwóch [illegible] macie [illegible] dużo czasu [illegible] po wyjeździe na długie wakacje). [illegible] jednak należy [illegible] stronę w internecie, zamieścić kilka prerenderowanych screenów z komentarzem „Tak, to bardzo wczesny obrazek, nie ma na nim nawet połowy zaplanowanych przez nas [illegible] Dobrze jest też zalać całą prasę [illegible] informacjami o tym, jaki to rewelacyjny produkt właśnie powstaje, jak zmieni naszą rzeczywistość, jak wymiecie [illegible] z rynku i na śniadanie połknie [illegible] „Half-Life" i [illegible] inne za jednym zamachem. Termin premiery można podać dowolny (preferowane okolice gwiazdki) [illegible] potem i tak kilka razy [illegible] go zmieni i przesunie. W [illegible] można jeszcze [illegible] do nie kontrolowanego „przecieku" najlepiej [illegible] prawdę [illegible] (jedynego gotowego) poziomu do internetu. Wszelkie narzekania, że gra haczy [illegible] nawet na PIII 600 Mhz, ucinamy informacją [illegible] że jest to wczesna testowa wersja nie zoptymalizowana i że po poprawieniu kodu gra [illegible] chodzić płynnie na P100 bez [illegible] Oczywiście nie należy nic poprawiać, ale [illegible] gra wyjdzie na rynek i tak wszyscy będą już mieli PIV i Voodoo5.

Po radosnym dwuletnim [illegible] najmniej) [illegible] gra może wreszcie [illegible] światło dzienne [illegible] jedynie o wykupieniu wszelkich możliwych reklam w [illegible] udzieleniu kilku spektakularnych wywiadów. Pierwszy patch (najlepiej obszerny) powinien trafić do Internetu już na tydzień po premierze gry. Nie musi nawet nic poprawiać, ważne, żeby narobił [illegible] szumu. Później warto pojechać na kolejne [illegible] zacząć projektować mission pack i kupować kolejne sportowe samochody...

UWAGA !!! *Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za finansowe skutki zastosowania powyższych porad.*

Gods of War

Na koniec dwa dość odległe projekty. Pierwszy to „Gods of War" - trój[redacted] strzelanka [redacted] to debiut nowo po[redacted] grupy developerskiej Infinite Machine. Chłopaki na swych stronach w Internecie bez [redacted] skromności twierdzą, iż [redacted] po to, aby [redacted] rynek [redacted] komputerowych. Te przechwałki zdają [redacted] jednak mieć w sobie ziarnko prawdy, gdyż za „[redacted]" stoi grupka [redacted] utalentowanych programistów (kilku [redacted] dla [redacted] i ID [redacted] zaś założycielem „machiny" jest Justin Chin, główny twórca „Jedi Knight: Dark Forces [redacted] Cóż, [redacted] mali kciuki i oczekiwali na [redacted] szczegóły [redacted] gry „Gods of War", której [redacted] zapowiadana jest na [redacted] roku 2000.

Unreal II

O tym projekcie [redacted] na razie nic [redacted] że [redacted] I że [redacted] go ludzie z [redacted] Entertainment (a nie z Epic, jak by [redacted] można było tego spodziewać). Nie zdradzono [redacted] w [redacted] ne. Nie wspomniano nic o fabule. „Unreal II" jest na razie tak tajny, że niewiele [redacted] o nim chyba nawet sami jego twórcy. [redacted] plotki, że pojawi się w nim [redacted] elementów przygodówkowych, [redacted] scenariusz. Gra zapowiadana [redacted] na koniec roku 2000, ale [redacted] pod uwagę niesławne opóźnienie „jedynki" wcale nie zdziwimy się, jeśli „[redacted] II" trafi do sklepów w [redacted] dki roku 2005.

[redacted] widać [redacted] w czym wybierać i przebierać. Pytanie tylko, czy autorzy przedstawionych gier [redacted] wykorzystać doskonałą [redacted] do zrobienia doskonałych [redacted] A do tych, jak wiadomo, nie wystarczy ciesząca oczy grafika. Potrzebny [redacted] jeszcze klimat, [redacted] pozwoli oderwać [redacted] od monitora. I mam [redacted] że spełni się co najmniej połowa obietnic, które złożyli nam [redacted]

Piotrek

Dungeon Keeper 2

Czy tytuł tej gry nie kojarzy Ci się ze zdaniem „Wielogodzinny, ekstatyczny maraton przed ekranem komputera"?







W[illegible] dą informować [illegible] o ruchach [illegible] na Twoich wło[illegible] [illegible] wnicy, którzy [illegible] kłopotów i zneutralizują je.

Są różne przejawy „artyzmu" – niektórzy kładą na podwyższeniu gołą panią i oblepiają ją błotem, a jeszcze inni fotografują fekalia, wmawiając nam, że to piękne, bo ludzkie. Są też oczywiście komputery... Gdy człowiek patrzy na takiego „Dungeon Keepera" zastanawia się, czy ten, kto go zrobił, był prawdziwym geniuszem, czy po prostu jego nędzną imitacją, tak jak goście od fekaliów.

Jednak powiedzmy sobie szczerze, któż inny mógłby wpaść na taki niesamowity pomysł? Zadaniem gracza w „DK" było panowanie nad potworami, rozbudowywanie podziemi oraz ogólnie rzecz biorąc umacnianie i rozwijanie imperium zła. Do jego dyspozycji oddano wiele różnych budowli oraz olbrzymią pulsującą życiem społeczność złych bestii. Od czasu do czasu, by nie stała się zbyt frywolna, trzeba było zademonstrować jej swoje zdecydowanie i brutalną siłę, np. poprzez wysłanie

> *„Każdy dungeon ma izbę tortur, w której będziesz mógł pobawić się z gośćmi."*



pewnej szkarady na weekend do sali tortur. W tworzonym przez gracza podziemiu znajdował się oczywiście skarbiec, który był tym dla różnych bohaterów, czym jest miód dla niedźwiedzia. I to właśnie stanowiło cel gry – eliminować przeciwników pozytywnych lub negatywnych właścicieli innych dungeonów. Krótko mówiąc, pod sztandarem Zła niszczyć wszystkich, którzy staną na Twojej drodze.

Gdy pomysł ten urzeczywistniono, powstała niesamowita strategia real-time, w której można było odnaleźć elementy zarówno z „Theme Park", jak i z gier FPP. Niestety, nie wszystko grało tak jak powinno. Wiele elementów dublowało się nawzajem, a część z nich była po prostu do niczego nie przydatna. I to był chyba najlepszy pretekst do wykonania sequela – bardzo dobry pomysł obarczony kilkoma błędami, które można poprawić, jest wprost wymarzonym fundamentem dla rewolucyjnej gry. Panie i panowie – zapuśćmy się w czeluści „Dungeon Keeper 2"!

Powrót Zła

Jak można było się spodziewać, najbardziej rzucającą się w oczy zmianą będzie grafika. Engine został przebudowany od podstaw, tak więc gracz będzie miał teraz do czynienia przede wszystkim z wielobokami, a nie ze sprite'ami. Dzięki bardzo płynnej animacji i dokładne-

PARADA ŁOTRÓW

[redacted]

[redacted] Demon Żółciowy
Pełniona rola podczas bitwy: [redacted]



Ponieważ Demony [redacted]ciowe nie są [redacted] mobilne ich rola ogranicza [redacted] do blokowania [redacted]wania impetu natarcia lub obrony punktów strategicznych.

[redacted] Pani
Pełniona rola podczas bitwy: [redacted]



Ta dosyć [redacted] lu[redacted] z zaskoczenia, [redacted] też [redacted] manewr okrążania przeciwnika i atakowania go od [redacted].

Imię: Czarny Rycerz
Pełniona rola podczas bitwy: Atakujący



Będąc bardzo [redacted]tacią, [redacted]ny Rycerz, kwalifikuje [redacted] przede [redacted] do rozbijania szyku wroga, wdzierania się na tyły i [redacted] wsparcia.

[redacted] Magik
Pełniona rola [redacted] bitwy: Wsparcie



Magik to postać stoją[redacted] popisująca się swym magicznym [redacted]rem. Nieoceniony jako wsparcie, ale w bezpośredniej walce, słaby. [redacted] dużo opieki!

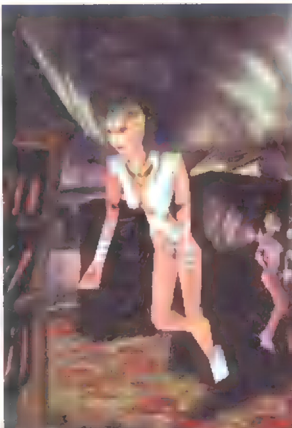
[redacted] Chochlik
Pełniona rola podczas bitwy: [redacted] armatnie



[redacted] chochlików w ogóle nie [redacted]czy, a jedynie wrze[redacted] głośno, gdy wpadnie w pułap[redacted]. Chochliki mają bardzo [redacted] wartość [redacted]

mu cieniowaniu, zarówno bestyjki, jak i podziemia (wykonane w pełnym 3D) są teraz znacznie bardziej wiarygodne. Przeróżne lokacje, jak np. izby tortur, wylęgarnie czy „kurniki" będą znacznie bardziej przejrzyste i szczegółowe, a tym samym łatwiejsze do nadzorowania.

Dzięki temu, że bullfrogowcy dali mi możliwość wcielenia się w skórę jednego [redacted] potworków, mogłem docenić również inne ulepszenia „Dungeon Keepera 2". Jednym z najważniejszych jest nowy system bitewny. Zrezygnowano całkowicie z dotychczasowego, rozczarowującego systemu, którego ideę najlepiej oddaje powiedzenie „Kupą mości panowie!". Tym razem, każdej kreaturze przypisano określoną specjalizację (patrz ramka „Parada łotrów"), tak więc bitwy będzie trzeba rozgrywać stosując taktykę, polegającą na zmyślnym wykorzystaniu wojsk, a nie produkowaniu ich w jak największej ilości. Najfajniejsze jest jednak to, że każdy potwór będzie stał w określonym miejscu „hierarchii strachu". W efekcie niektóre jednostki, np. Mroczne Anioły, będą dla śmiałków bardziej przerażające niż inne. Gościu, który napotka taką bestię, szybko wycofa się i nie wróci do walki, dopóki nie zbierze silniejszej brygady (oczywiście efekt ten działa w obydwie strony). Miałem okazję wypróbować to nowe rozwiązanie, gdy do mojego królestwa wtargnął bohater. Jeden z moich impów będący najbliżej miejsca zdarzenia, szybko wycofał się do strażnicy, by wezwać posiłki...







Oto jak [redacted] życie w [redacted] ziemiach – nieustanne [redacted]zy sportowe, dyskoteki, tańce tudzież klasyczne [redacted] z kosą w roli [redacted]

Mroczne Rozrywki

Oczywiście, każdy dungeon musi posiadać izbę tortur, w której będziesz mógł się pobawić z „gośćmi". Owi „goście" przybywają do naszego domostwa po walce, w której zostali ogłuszeni. Są to oczywiście najczęściej pozytywni bohaterowie, których trzeba przekabacić na swoją stronę. Będzie można wykorzystać do tego celu przeróżne techniki – począwszy od tortur fizycznych, [redacted] skończywszy na psychicznych (np. kromka chleba pozostawiona w zasięgu wzroku, ale nie ręki). Ten element „DK2" stanie się najprawdopodobniej czymś w rodzaju oddzielnej podgry. Kiedy już przekonasz pojmanego bohatera, co do słuszności twoich teorii, jego umiejętności zostaną oddane do Twej dyspozycji. I właśnie w ten oto sposób docieramy do elementu FPP. W oryginalnym „Dungeon Keeperze" mogłeś wcielić się w jakąś bestię i rozejrzeć się po podziemiach jej oczami. Było to całkiem przyjemne rozwiązanie (szczególnie gdy używało się do tego bestii latających), jednak niestety, tak naprawdę do niczego nie przydatne. Bullfrog poprawił ten błąd, dając każdej kreaturze większe możliwości, które mogą być wykorzystane jedynie w trybie jej „posiadania". Przykładowo, wcielając się w postać wampira, będziesz mógł zahipnotyzować jednego z atakujących i sprawić, by zaczął bić się ze swoimi dotychczasowymi kompanami. Jak więc widać „Dungeon Keeper 2" ma się na razie bardzo dobrze. Poza wspomnianymi bonusami Bullfrog rozbudowuje lewele, uzupełniając je specyficznymi zadaniami do wykonania, jak np. ratunek, eskorta lub zasadzka. Jest tu też inna, bardziej ciekawa misja, o której tuzy Bullfroga na razie zabroniły nam [redacted] nim opowiadać. Cóż, w tej sytuacji pozostaje nam tylko czekać i ślinić się...

[redacted] Donald

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Bullfrog
Strona WWW:	www.ea.com
Data wydania:	Lipiec

C&C: Tiberian Sun

Westwood pozwala nam po raz kolejny zerknąć na swoje asy z rękawa.



Różnobarwne oświetlenie oraz ulegająca zniszczeniu sceneria działa wyśmienicie, co demonstrują szturmujące helikoptery Orca.

Tu chlipnięcie, tam uścisk. Próba uzyskania czegoś bardziej namacalnego w sprawie „Tiberian Sun" przypomina proszenie pastora o zgodę na randkę z jego nieślubną córką. Ale nawet zła macocha Westwood nie mogła trzymać pod kluczem najbardziej pożądanej strategicznej gry czasu rzeczywistego na świecie. A już zwłaszcza podczas takiego festiwalu wolnej miłości gier wideo, jakim jest E3. Prawie udało się nam z nią zabawić! Niestety, surowe przyzwoitki z Westwood, chroniące niewinność „Tiberian Sun", były zbyt gorliwe i nie mogły się powstrzymać od odbierania nam myszki. I chociaż to oni bawili się najlepiej, to i tak zobaczyliśmy wystarczająco dużo, aby się podniecić. Teraz oczywiste stało się, że Westwood nie torturuje nas ot tak, dla zabawy. Po prostu wykańczanie drobiazgów, takich jak zrównoważenie jednostek i projekty poziomów zajmuje sporo czasu.

A Więc Do Dzieła!

Wiele misji ma kilka celów i chociaż zadania drugoplanowe nie są obowiązkowe, to będą ułatwiać nam wykonanie zadań podstawowych. Na przykład, w jednej z misji NOD siły rebeliantów przesuwają się ku naszym pozycjom. Ale celem drugoplanowym jest zajęcie stacji telewizyjnej i nadanie audycji propagandowej dla rebeliantów. Jeśli tego dokonamy, to przyłączą się oni do naszego szturmu na cel podstawowy. To właśnie takie niespodzianki, jak ta, na zbyt długo zniknęły z gier RTS, a ich obfite rozmieszczenie w „Tiberian Sun" daje pewność, że gracze co chwila będą mylić kroki w 50 planowanych misjach dla pojedynczego gracza.

Inną podstawą nadrzędnego planu „C&C" jest opracowanie dwóch odmiennych, ale dobrze dopasowanych przeciwników. W tej chwili większość zespołu projektanckiego bez przerwy gra w „Tiberian Sun", aby się upewnić, czy Globalna Inicjatywa Obronna (GDI) oraz Braterstwo NOD są doskonale zrównoważone. GDI są zapaśnikami wagi ciężkiej, którzy zaufali siłom powietrznym oraz nowej odrzutowej piechocie, mogącej nawet zagrozić lotnictwu przeciwnika, jeśli już nabierze trochę doświadczenia. Wyposażeni są także w układy czujników (Deployable Sensor Array), które „nasłuchują" okopanych czołgów wroga i jednostek „stealth" - co jest mile widzianym rozszerzeniem wojny informacyjnej. Natomiast NOD zawierzają szybkości i skrytości. Większość ich jednostek ma umiejętności podobne do kameleona albo, tak jak pojazd Devil's Tongue, może drążyć tunele pod powierzchniowymi liniami obrony i nagle wyjeżdżać w samym środku bazy wroga.

„Niespodzianki co chwila będą mylić kroki graczy w 50 misjach na pojedynczego gracza."

Nie ma w „Tiberian Sun" nic, co sugerowałoby, że rewolucja RTS jest w odwrocie. Widać wyraźnie, że ubiegłe dwa lata Westwood poświęcił na dopieszczaniu każdego najdrobniejszego szczegółu do perfekcji. Oczekiwanie jest już bliskie końca. Wytrzymajcie jeszcze trochę!

[illegible]

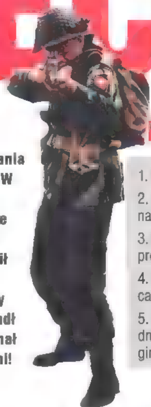
DLACZEGO CZEKAMY?

[illegible] chcecie mieć choć jeden dobry powód dla [illegible] tak długo trwa tworzenie „Tiberian [illegible]" to popatrzcie na tę podobiznę ekranu. Pochodzi ona [illegible] 11 miesięcy [illegible] z tymi cudeńkami, które [illegible] strony, [illegible] jak toporna bestia.

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Westwood
Strona WWW:	www.westwood.com
[illegible] wydania:	Wrzesień

RECENZJE



Burza! To jedno słowo doskonale oddaje klimat redakcyjny podczas wybierania gier do naszych wyróżnień. W zasadzie przeszły te, które prezentują niemal wszystkie gatunki na rynku. Zabrakło tylko przygodówki. Zastrzelił nas boski „Hidden & Dangerous", przehandlowaliśmy „ST: Birth Of Federation", padł „Silver", po którym przejechał „SW: Racer". Zobaczcie sami!

EGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

Wyróżnienia Redakcji



HIDDEN & DANGEROUS PC — 93



CHAMPIOSHIP MANAGER 3 — 96



MECHWARRIOR 3 PC — 90



SILVER PC — 90



STAR WARS RACER — 89



STAR TREK: BOF PC — 88

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
[illegible] rojąca się [illegible] błędów, [illegible] ci. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej [illegible] Kupujcie jedynie na [illegible]

26–35% AMATORSZCZYZNA
[illegible] może zamysły autorów [illegible] niczego [illegible] ale [illegible] drodze coś się pokiełbasiło (kiepska [illegible] to- [illegible] itp.) W sumie, być może [illegible] to się spodoba, [illegible] bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe [illegible] niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli [illegible] to nie przeszkadza...

51–69% NIEZŁA
Gra [illegible] brak większych [illegible] typowy średniak.

70–75% DOBRA
Jak [illegible] ale ma już swój urok, [illegible] jakiś [illegible] urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić [illegible] ten [illegible] Jeśli szukasz [illegible] to właśnie [illegible] znalazłeś. Jedna z [illegible] klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85–90% ŚWIETNA
[illegible] znakomita [illegible] dawno nie graliśmy w [illegible] tak [illegible]

91–100% REWELACJA!
[illegible] wydzwaniasta, [illegible] Na [illegible] jeszcze czekasz?! [illegible] sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.

LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".

Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!

Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.

Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.

Bartek (Bartosz Nuckowski) – fachowa siła w dziedzinie gier sportowych oraz wszelkich innych, byle dobrych i obojętnie czy na PC czy PSX.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!

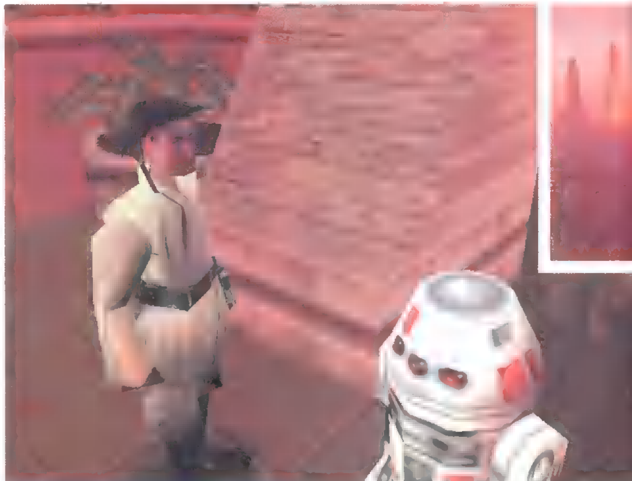
Stalker – recenzent o wyrafinowanym smaku, rozmiłowany w strategiach, symulatorach z drugiej wojny światowej i strzelaninach FPP.

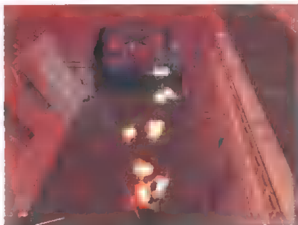
Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.

gRoovy (Patryk Leszczyński) – najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake i innych FPP.

Star Wars™: Episode I

Niepokój ogarnia Republikę. Spór idzie o opłaty za szlaki komunikacyjne do odległych systemów gwiezdnych. Chciwa Federacja Kupiecka blokuje swą flotą małą planetę Naboo, żywiąc nadzieję na rozwiązanie problemu siłą. Podczas gdy Kongres bezowocnie debatuje nad sytuacją, Najwyższy Kanclerz wysyła w sekrecie dwóch rycerzy Jedi, galaktycznych strażników pokoju i sprawiedliwości, aby spróbowali zażegnać konflikt...





INFO

Wydawca:	Activision
Producent:	LucasArts/Big Ape
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium [illegible] SVGA, [illegible] RAM, Karta 3D, Win95

Komputerowa Saga

W świecie gier komputerowych nie mogło oczywiście [illegible] gier opartych na motywach gwiezdnej sagi. Nie licząc kilku prostych [illegible] na komputery ośmiobitowe, „Gwiezdne Wojny" po raz pierwszy trafiły na ekrany naszych monitorów za sprawą firmy LucasArts i symulatora „X-Wing". Od tamtej pory fani trylogii [illegible] co najmniej raz do roku jakiś smakowity [illegible]sek. Kolejne symulatory (m.in. „X-Wing vs TIE Fighter", [illegible] Alliance"), [illegible] („Rebel Assault", „Shadows Of The Empire", [illegible]), strzelaniny FPP [illegible] „Jedi Knight") a nawet bijatykę na konsole („Masters Of Teras Kasi"). Teraz dochodzi do tego opisywana dziś „The Phantom Menace", wyścigi „Episode I - [illegible]". W drodze strategia czasu rzeczywistego „Force Commander". Moc jest z [illegible] PeCetami.

Tam, tadadam... gra monumentalna muzyka, na ekran wjeżdżają powoli złote litery, jednolitą kolumną stopniowo odpływając w czerń kosmosu. Potem pozostaje nam już tylko nakrapiana tysiącami gwiazd przestrzeń, ale za chwilę kamera wykonuje najazd na zawieszoną w bezpośredniej bliskości planetę... Znamy to? Oczywiście, że znamy. Oto początek sagi, tak zaczyna się najnowsza część Gwiezdnych Wojen - „Episode I - The Phantom Menace". Oto początek filmu, oto początek gry. Mają ze sobą bardzo wiele wspólnego...

Epizod Pierwszy

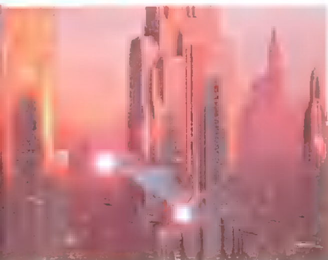
Ameryka oszalała na punkcie najnowszego filmu George'a Lucasa. Nikt nie wie, dlaczego reżyser postanowił dwadzieścia lat temu zatytułować pierwsze „Gwiezdne Wojny" jako część czwartą (pełna nazwa „Star Wars: Epizode IV - The New Hope"). Być może zrobił to po prostu dla zgrywy, ale dziś, w dobie przeżerającej wszystko komercji i wielkiej mody na wypuszczanie w świat części kolejnych, ów „Epizod IV" stał się punktem wyjścia do nakręcenia prequeli - pierwszych trzech części Sagi, opowiadających o czasach poprzedzających znane nam już wydarzenia. W ten sposób narodził się „Episode I - The Phantom Menace". I jakkolwiek nie sarkałaby na ten film krytyka (która nie zostawiła na nim suchej nitki), jest to niewątpliwie duże wydarzenie. Jeśli nawet nie artystyczne, to przynajmniej komercyjne i medialne, jako że pojawienie się filmu na ekranach poprzedziła jedna z najlepiej przeprowadzonych kampanii promocyjnych w historii kina, w której obraz Lucasa to tylko niewielki dodatek do machiny. Tak naprawdę sprawa rozbija się tu o setki gadżetów. Dziś każdy amerykański małolat może zakupić komplet figurek bohaterów, zestaw Lego, pościel ze scenami filmowymi, butki młodego Anakina Skywalkera, a nawet (pfuj!) „filmowe" płatki owsiane. I tu dochodzimy do sedna sprawy (wreszcie), gdyż na fali ogólnej „StarWars-manii" na ekrany komputerów trafiły dwie gry bezpośrednio związane z filmem: „The Phantom Menace" oraz „Star Wars: Racer". Moim skromnym udziałem stanie się niniejszym zrecenzowanie tego pierwszego.

Widmowa Groźba

„Star Wars: Episode I - The Phantom Menace" to gra dość dziwaczna, nawet jeśli pominiemy koszmarnie długi tytuł. Próba zakwalifikowania jej do jakiegokolwiek gatunku kończy się gdzieś w okolicach „Tomb Raider". Niemniej znajdziemy tu wiele innych elementów -zagad-



The Phantom Menace™





© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

ki i rozmowy niczym z prostej przygodówki oraz intensywne strzelanie i wywijanie mieczem świetlnym, całkiem jak w oldschoolowych amigowych strzelaninach. Może najprościej jest o niej opowiedzieć tak, jak chcieli tego jej twórcy - jak o grze filmowej. Ideą „The Phantom Menace" była możliwość „odegrania" filmu na ekranach domowych komputerów. Dlatego też fabuła gry ściśle wiąże się z fabułą jej kinowego braciszka. Wraz z młodym Obi-Wanem Kenobim i jego mistrzem zaczynamy na statku gwiezdnym zawieszonym nad planetą Naboo. Kolejne poziomy to bagna na planecie, podwodne miasto Otog Gunga, ogrody pałacowe królowej Amidali. Później trafimy na Tatooine, do miasta Mos Espa, na Coruscant. W sumie wszystkich poziomów jest 11, a każdy oferuje nam całkiem inną scenerię, całkiem inne klimaty, ■ czasem nawet inną postać, którą gramy (np. Qui-Gon na Tatooine, Królowa Amidala w finale). W większości przypadków ich przejście to pokonanie kolejnych korytarzy, pomieszczeń lub połaci lasów, pustyń i bagien (niepotrzebne skreślić, w zależności od aktualnego poziomu). W międzyczasie spotykamy spore ilości przeciwników, droidów bojowych Federacji, agresywnych Tusken Raiders i innych fantastycznych istot. W kulturalnej dyskusji z nimi przydatny okaże się czasem miecz świetlny Jedi i inne znajdowane po drodze uzbrojenie (blastery, wyrzutnia rakiet protonowych, działka, granaty). Czasem zamiast strzelania, musimy dla odmiany kogoś eskortować. Oprócz wrogów „czyhają" na nas przygotowane przez autorów proste zagadki logiczne. Znajdzie się tu miejsce na manipulowanie dźwigniami, poszukiwanie kluczy i przycisków. Wreszcie - pojawią się zagadki wymagające większego zaangażowania. Elementy przygodówkowe nie są specjalnie skomplikowane, niemniej z prawie każdą napotkaną postacią można porozmawiać, ■ niektóre potrafią poprosić ■ pomoc np. przy odnalezieniu skradzionej żywności w lewelu Mos Espa, czy zagubionego dzieciaka w Theed. Te prymitywne sub-questy stanowią naprawdę miłą odmianę przy przechodzeniu kolejnych poziomów, szczególnie dla bardziej wyrobionych graczy, poszukujących w „TPM" większej głębi. Od razu jednak ostrzegam, że poszukiwania te nie będą zbyt owocne i nieco „na siłę". Najnowszemu wytworowi LucasArts najbliżej jest chyba do zręcznościówki, utrzymanej nieco na pograniczu naśladownictwa przygód panny Lary Croft. Dość rozbudowane dialogi, ■ nawet możliwość wpływania na naszych rozmówców poprzez Moc („To nie są roboty których szukacie". „To nie są roboty, których szukamy") tylko mydlą nam oczy. W sumie „TPM" to prawdziwy collage gatunkowy. Jak już wspomniałem na początku - jest dziwacznie...

Efekty Specjalne

...Ale najważniejsze, że sprawdza się w praniu. Proporcje zostały dobrze wyważone, ■ gra powinna dostarczyć niezłej rozrywki każdemu. Tym bardziej, że jej wykonanie jest wręcz popisowe. Graficznie „The Phantom



© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

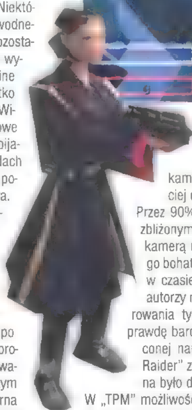
Gwiezdna [illegible]

Mówiąc o grze nie sposób nie wspomnieć o filmach. Historia [illegible] się w roku [illegible]. Wtedy to mało wówczas znany amerykański reżyser George Lucas pokazał światu „Gwiezdne Wojny", [illegible] baśń, [illegible]ną w realiach science fiction. [illegible] niby [illegible], a jednak [illegible] i marzenia milionów ludzi. Bo przecież jest [illegible] zbiór odwiecznie [illegible] - [illegible] księżniczka, szlachetny rycerz, magiczna Moc, szarmancki hultaj i mądry [illegible]. Są ci dobrzy, ci źli, i wszystko dobrze się kończy. [illegible] pod płaszczem rozrywkowego filmu [illegible] sprzedał swym widzom ich własne marzenia [illegible] aby mogli [illegible] z nimi [illegible]. „Gwiezdne Wojny" trafiły do serc nie tylko [illegible]ców Ameryki. Bardzo szybko wytworzył [illegible] światowy kult tego filmu, podsycony przez dalsze części sagi - „Imperium Kontratakuje" ([illegible]) oraz „Powrót Jedi" (1981). Od tamtej pory w kinie [illegible]dziestoletnia cisza, zakończona dopiero niedawno [illegible] komputerowo „podrasowanych" w[illegible] trzech [illegible]ści sagi w „Wersji Specjalnej". Kult jednak trwa nieprzerwanie. [illegible] komiksy, [illegible], naklejki, koszulki i czapeczki. Wszystko to sprzedawało [illegible] i sprzedaje, niczym świeże bułeczki. Lucas jest nie tylko niezłym [illegible]. Zna [illegible] też co nieco na marketingu. [illegible]m jest właścicielem wszystkich praw autorskich, a [illegible] sprzedawane licencje na wykorzystanie firmowych znac[illegible] i podobi[illegible] przysporzyły mu do tej pory [illegible]. A 19 maja szaleństwo [illegible] się od nowa. Na ekrany kin w USA trafił pierwszy epizod nowej trylogii, dziejącej się przed wydarzeniami ze znanych nam już [illegible] (tzw. prequel). Już [illegible] wiadomo, że film przebił wszystkie możliwe kasowe i frekwencyjne rekordy otwarcia. W Europie zobaczymy go na jesieni.





Menace" stoi na wysokim poziomie. Może nie widać tego na screenach, ale przepych efektów wizualnych jest wręcz niewiarygodny. Piorunujące wrażenie robią filmowe przerywniki pomiędzy lewelami. Naprawdę warto jest zagrać tylko po to, aby je obejrzeć (tak dla apetytu przed wycieczką do kina). Większość ujęć wzięto „żywcem" z filmu i komputerowo wyrenderowano, dodając do nich naszych cyfrowych bohaterów. Niektóre, na przykład podróż bohaterów do podwodnego miasta Otoh Gunga czy na Coruscant, pozostawiają niezatarte przeżycie. Równie dobrze wygląda właściwa gra. Trójwymiarowy engine wyciska z procesora i akceleratora wszystko co najlepsze. Smugi światła, cienia, mgły. Widowiskowe eksplozje rozświetlają metalowe korytarze, wypalają dziury w ścianach, rozbijają na kawałeczki piękne rzeźby w ogrodach Theed. Miecz świetlny ■ charakterystyczną poświatą tnie powietrze i oświetla bohatera. Niezwykle postarano się o wszystkie dodatki - na bagnach przed kamerą co jakiś czas potrafi przelecieć ptak, który zerwał się z pobliskiego drzewa. W poziomach podwodnych przez przezroczyste ściany widać bąbelki powietrza, małe kolorowe rybki i wielkie morskie potwory, leniwie przepływające w tle. Szmery, bajery, czyli po prostu różnorodne upiększacze - tu gra po prostu błyszczy. Równie starannie wymodelowano wszystkie postacie, chociaż przy całym tym przepychu wyjątkowo dziwi kulawa I toporna animacja głównego bohatera. Pod względem sprzętowym „TPM" spisuje się już całkiem nieźle na P233 z 64MB RAM. Akcelerator jest niezbędny i to raczej z jak największą ilością RAMu (ja testowałem na 12MB Voodoo2).



Naszym zmaganiom cały czas towarzyszy monumentalna i doskonała muzyka Johna Williamsa. Od pierwszego, znanego wszystkim tematu wprowadzającego, poprzez nastrojowe kawałki w trakcie filmików, aż po dynamiczne tło samej gry. Jeśli ktoś lubi tego kompozytora - będzie wniebowzięty. Niewiele też można zarzucić reszcie oprawy dźwiękowej. Odgłosy dochodzące nas z otoczenia są bogate i różnorodne, wszystko tak, jak być powinno (szczególnie odgłosy miecza, odbijającego lecące pociski z blastera). Głosy postaci również są bez zarzutu. Co prawda nie są to aktorzy występujący w filmie (oprócz młodego Anakina Skywalkera), niemniej dobrano je dość trafnie, ■ wszystkie kwestie wypowiadane są poprawnie i z odpowiednią dozą profesjonalnej, aktorskiej głębi.

Defekty Specjalne?

Niestety po pewnym czasie odnosi się wrażenie, że przy całej swej ciekawej koncepcji i doskonałym wykonaniu, gra nie cieszy aż tak bardzo, jak powinna. Że cała para poszła w gwizdek, że akcję przeładowano pięknymi tematami muzycznymi, zdjęciami z filmu, bajerami graficznymi, ■ nie dopatrzono, ba - skopano kilka innych, jakże podstawowych kwestii. Tu spotykamy się z brutalną prawdą - w „TPM", jak na produkt tej klasy, znalazło się zdecydowanie zbyt wiele wad i potknięć. Przede wszystkim - nie do końca przemyślano pracę kamer, co w grze z perspektywą trzeciej osoby jest sprawą pierwszorzędną. Przez 90% czasu akcję widzimy pod kątem zbliżonym do prostego, czyli prawie z góry, kamerą umocowaną tuż za plecami naszego bohatera (perspektywa zmienia się tylko w czasie rozmów). Co jednak najgorsze - autorzy nie dali nam żadnej możliwości sterowania tym widokiem. Jesteśmy więc naprawdę bardzo boleśnie ograniczeni do narzuconej nam z góry perspektywy. W „Tomb Raider" za pomocą jednego z klawiszy można było dowolnie „rozejrzeć się" po okolicy. W „TPM" możliwości tej nie mamy. A wielokrotnie aż się prosi o taką sposobność, abyśmy mogli dokładniej poznać zaprojektowane dla nas plansze, podziwiać widoki z balkonów królewskich ogrodów, czy chociażby prozaicznie sprawdzić, gdzie jest wyjście z pomieszczenia, zamiast bezsensownie kręcić się wokół każdej ze ścian. Owo uczucie ograniczenia pogłębia jeszcze brutalna liniowość scenariusza i samej konstrukcji poziomów. Pójść można praktycznie tylko tam, gdzie chcieli nas widzieć ich autorzy. Całą resztę skalnych występów, zaułków i niewielkich podestów, pokrywa niewidzialna bariera, która skutecznie zatrzymuje naszego bohatera. Kolejnym frustrującym elementem jest sterowanie postaciami. Zamiast zrobić zwykłego strafe'a, nasz bohater potrafi się jedynie przetoczyć, a większość ruchów, które wykonuje, sprawia wrażenie niezwykle niezgrabnych. Dodajcie do tego wspomniany ruch kamery, ■ raczej jego brak, a także gałęzie czy inne ozdobniki, które czasem pojawiają się na pierwszym planie, dość skutecznie ograniczając widoczność, a potem odpowiedzcie sobie na pytanie, jak można w tych warunkach skakać po szybko opadających w dół platformach? Grrr... Podobnie frustrujące bywają pojedynki, szczególnie, gdy mamy do czynienia z większą ilością przeciwników, a postać, którą mamy eskortować, z godnym podziwu zacięciem wchodzi w sam środek wrogiego ostrzału. Czasem najlepszą metodą staje się po prostu bieg przed siebie, wymachiwanie mieczem na oślep i regularnie klepanie specjalnego klawisza Mocy (force push). O dziwo, taki sposób działa, na przykład tak przedostałem się w ciągu niecałych 10 minut przez bagna na Naboo. Tylko, że cały czas nie opuszcza nas wtedy poczucie, że nie doświadczyliśmy nawet połowy tego, co przygotowali dla nas autorzy gry.



Najnowszy produkt LucasArts zapadł na przypadłość wielu ukazujących się ostatnio produktów. Doskonała oprawa graficzna i dźwiękowa (Amerykanie mówią na to eye-candy, cukierek dla oka) kryje w sobie pustkę, niezbyt wysoką grywalność. W czasie rozgrywki towarzyszy nam uczucie bolesnego niedosytu, to specyficzne wrażenie, że wielki przebój był tuż-tuż, że wystarczyło dopracować te kilka kwestii, ■ otrzymalibyśmy produkt rewelacyjny. Już samo dodanie bardziej dynamicznej pracy kamer, możliwości definiowania jej przez gracza, poprawiłoby sytuację. Ludzie z LucasArts mają w sobie wiele potencjału, stoi za nimi też przebogate uniwersum motywów Star Wars. Dlaczego więc ich gra nie ma w sobie Mocy? Nie mam bladego pojęcia. „TPM" nie jest zła I z pewnością wielu ludzi spędzi przy niej kilka miłych wieczorów. Ja sam ukończyłem ją z dużą przyjemnością. A już w szczególności wszyscy fani filmów Lucasa będą zachwyceni. Dla nich właśnie wystawiam tę wysoką ocenę końcową. Tzw. przeciętny gracz może się grą nieco rozczarować, powinien więc odjąć około 10 punkcików. Elektryczne Gitary śpiewają piosenkę: „A miało być tak pięknie...". No właśnie. **Piotres**

Gry Komputerowe WERDYKT

Mogła być znacznie lepsza. A tak - prawdopodobnie podzieli los filmu. Krytyka narzeka, publika szaleje...

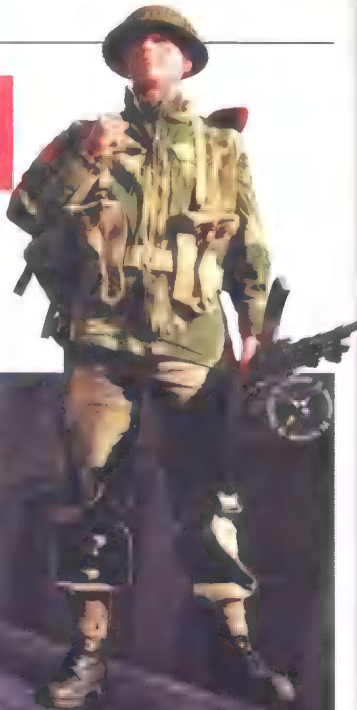
82%

Hidden And Dangerous

Czyżby debiut na miarę „Half-Life"???







Nie bój się mroku - jest on Twoim najlep-



INFO	
Wydawca:	Take 2
Producent:	Illusion Softworks
[illegible] wydania:	Już jest
Cena:	169.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	[illegible]
Wymagania Techniczne:	Pentium 233 SVGA, 32MB RAM, Karta 3D, Win95/98

Zapewne jesteś miłośnikiem gier? Jeśli nie, to lepiej idź do kiosku i zrób facetowi awanturę, bo wcisnął Ci nie tę gazetę, co potrzeba! Jeśli jest inaczej, zapewne orientujesz się, że nie ma gry doskonałej. Są produkty, które mogą bawić trochę dłużej niż inne, ale wcześniej czy później i tak odłożysz je na półkę. Problem polega na tym, że człowiek to istota, która cały czas chce więcej.

Weźmy takich „Commandosów". Grupa elitarnych wojaków, zostaje zrzucona za linię wroga. Pomysł nie jest pierwszej jakości, jednak podczas rozgrywki nikt nie zwracał na to zbytnio uwagi - „Commandos" była po prostu świetną grą logiczno-militarną, którą można było pokochać od pierwszego wejrzenia. Oczywiście jej blask przygasł, gdy ukazały się inne wspaniałe giery. Na przykład „Delta Force". Naturalnie, również i ona była naszą ulubienicą, mimo że wszyscy doskonale zdawali sobie sprawę z tego, jak mało interakcji zachodzi między członkami zespołu oraz że voxelowa grafika nie pasuje do strategii. No i ostatni produkt z serii oszałamiających strategii militarnych - „Rainbow Six". Cechowała go wspaniała sekcja projektowania i planowania misji, jednak miał kilka śmiesznych błędów, które normalnie nie zwróciłyby uwagi większości ludzi, gdyby nie... No właśnie, pojawiła się nowa oszałamiająca giera! Panie i Panowie, pozwólcie że przedstawię Wam moją nową, najpiękniejszą ze wszystkich, zabawkę! Oto „Hidden and Dangerous", która wniesie radość do Waszych smutnych domostw!!! Ponieważ poproszono mnie, aby recenzja ta składała się z faktów, a nie była naszpikowana moimi fanaberiami, będącymi efektem ogromnego podniecenia, niniejszym zmieniam formę tego artykułu. Oto nagie fakty!

> *„Jest tu sporo typów broni, które różnią się od siebie w znacznym stopniu."*

FAKT: Akcja gry „Hidden and Dangerous" rozgrywa się

WSTĄP DO ARMII

W grze znajduje się sześć pełnych kampanii, opartych na wydarzeniach z drugiej wojny światowej. Oto krótki opis wszystkich kampanii i najlepszy moment na to, aby zapoznać się z najbardziej interesującymi faktami.



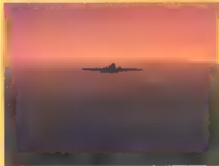
Włochy
Zostałeś zrzucony na tyły wroga. Twoim zadaniem jest uratowanie zatrzymanych pilotów. Najlepszy kawałek: przeszukiwanie resztek pociągu oraz zadyma na stacji kolejowej.



Jugosławia
Wróg korzystając z jednej z rzek, zapewnił sobie stabilny transport paliw. Możesz mu pokrzyżować plany niszcząc doki. Najlepszy kawałek: niezwykłe użycie czołgu.



Niemcy
W niemieckich bunkrach, opracowywana jest nowa technologia rakietowa. Musisz dokonać infiltracji i zniszczyć wszystkie plany. Najlepszy kawałek: bitwa - czterech ludzi przeciwko uzbrojonemu batalionowi.



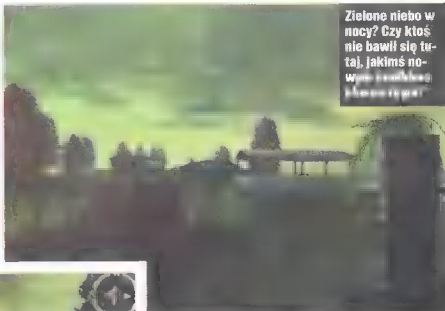
Norwegia
Niemcy pracują nad bombą atomową. Trzeba ich powstrzymać. Zgadnij kto to zrobi? Najlepszy kawałek: akcja w podziemnym doku łodzi podwodnych.



Ocean Północny
Na jednym z niemieckich krążowników znajduje się maszyna szyfrująca. Alianci potrafiliby ją dobrze wykorzystać... Najlepszy kawałek: cała akcja jest po prostu super!



Czechosłowacja
Musisz pomóc ukryć się jednemu z naukowców przed Niemcami i wdzierającymi się na ten teren Rosjanami. No i oczywiście przeżyć. Najlepszy kawałek: desperacka próba zdążenia na ostatni samolot.



Zielone niebo w nocy? Czy ktoś nie bawił się tu-taj, jakimś no-[redacted]









Ten screen [redacted] lepszy niż kadry z filmu „Memphis Belle"! Jeszcze tro-[redacted] i [redacted] urwie się skrzydełko!

podczas II wojny światowej. Klimat tych czasów oddano naprawdę wyśmienicie! Dwadzieścia trzy misje polegające na infiltracji, zabójstwie lub po prostu zniszczeniu, zostały podzielone na sześć kampanii, z których każda osadzona jest w innym teatrze działań. Do każdej kampanii spośród czterdziestu ludzi możesz wybrać ośmiu, jednak podczas poszczególnych misji dozwolone jest użycie tylko czterech z nich.

FAKT: Jak należało się spodziewać każdy żołnierz ma niepowtarzalne cechy oraz charakterystykę. Co ciekawe jednak, różnice te nie są czysto teoretyczne! Postać ze 100 punktami celności jest dużo bardziej efektywna niż ta z 80. Żołnierz ze współczynnikiem maksymalnej wytrzymałości o wartości 80 wytrzyma dużo więcej niż gościu z „endurance" równym 55. Postać, która ma wysoki współczynnik niewidzialności, będzie mogła się chować tak skutecznie, jak bohater gry „Thief". Dowody znajdziecie w naszych naukowych poszukiwaniach zawartych w ramce „Czołganie i chowanie".

FAKT: Gracz ma pełną kontrolę nad każdym (za przeproszeniem ;) członkiem zespołu. Ci z kolei posiadają naprawdę potężny zestaw ruchów. Sprint, trucht, przysiadanie, czołganie, turlanie, skakanie oraz wykonywanie uników jest bardzo łatwe do opanowania. W grze istnieje również sporo typów broni, które różnią się od siebie w znacznym stopniu (pukawy mogą być zabierane z ciał sztywniaków!). Jest tu też kilka bardzo milutkich i klimatycznych motywów. Przykładowo, jeśli używasz ciężkiej broni maszynowej musisz położyć się na ziemi, zaś tylko za pomocą karabinu snajperskiego możesz zastrzelić osoby znajdujące się w dużej odległości. Bardzo przyjemne jest np. to, że granaty aliantów różnią się od niemieckich, jak również fakt, iż praktycznie wszystko co istnieje w świecie „HaD" można w jakiś sposób wykorzystać. Jeśli pozbędziesz się np. właściciela karabinu

ILLUSION SOFTWORKS?

Zespół developerski złożony z Czechów swoją pracę nad engine 3D rozpoczął w sierpniu 1997 roku (mniej więcej w momencie założenia). Wersja beta została ukończona na początku 1998 roku, co oznacza, że od powstania koncepcji do ukończenia projektu minął JEDYNIE rok i kilka miesięcy! Weźcie również pod uwagę fakt, że „HaD" jest bardziej nowoczesna niż większość innych gier!!! Aż boimy się pomyśleć, co chłopakom z IS wyjdzie następnym razem, gdy znów będą dysponowali tak ograniczoną ilością czasu...





[illegible] po zajęciu gniazda z karabinem ma- [illegible] od- wrócić jego lufę we właściwym kierunku :).

CZOŁGANIE I CHOWANIE

Jako że wykorzystywanie ciemnych żołdaków do testowania nowej broni chemicznej, biologicznej i nuklearnej stało się chlubną tradycją rządów, postanowiliśmy sprawdzić, jak niektóre, ekhm, czynniki wpływają na statystyki żołnierzy. Test polegał na podkradaniu się do wieżyczki wroga, uzbrojonej w broń maszynową. Do akcji przystąpił klasyczny żołnierz (współczynnik niewidzialności 55) oraz marines (niewidzialność - 90).



[illegible] strzegł obu. Pomyślcie teraz o płaczących matkach.



Pan Niezdara dotarł do tego miejsca, zanim [illegible] go porcją ołowiu. Nieźle, ale miał sporo miejsc do ukrycia.



Człowiek Ninja dostał się tutaj. O wiele dalej niż kumpel, a trzeba zaznaczyć, że [illegible]

KONKLUSIA Mimo że współczynnik „niewidzialności" ma duże znaczenie, nie próbuj podczołgiwać się pod stanowisko ogniowe w świetle dnia. Nie wpłynie to pozytywnie na samopoczucie Twych żołdaków.

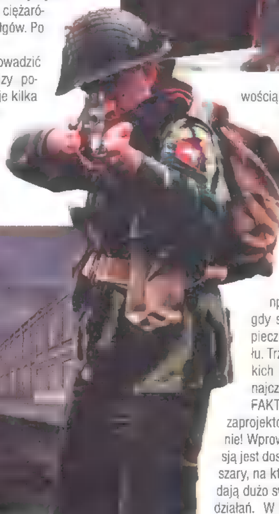


WSPANIAŁA ZABAWA

Tryb multi-player w „HaD" jest czymś więcej niż tylko rozwinięciem single-playera. Czterech gości może walczyć jako zespół i wykonywać standardowe zadania. Jeśli zebrałeś mniej niż czterech kumpli, będziesz mógł przełączać się między drużynami, prowadząc je do określonego przed misją celu. Krótko mówiąc będziesz mógł się zabawić w prawdziwego dowódcę!

maszynowego lub jakiegoś wehikułu, będziesz mógł bawić się nim, ile tylko będziesz chciał. Dotyczy to rowerów, pojazdów opancerzonych, ciężarówek, samochodów, jeepów oraz czołgów. Po prostu ekstaza!

FAKT: Jak już wiesz możesz prowadzić rozgrywkę, przełączając się między poszczególnymi żołnierzami, ale istnieje kilka innych, alternatywnych rozwiązań. Do mniej atrakcyjnych należy możliwość przypisywania skrótów klawiszowych do prostych rozkazów, jak np. „wstrzymać ogień" lub „naprzód". Bardziej ciekawą możliwością jest wyjście na screen z mapą i przydzielenie poszczególnym komandosom określonych zadań do wykonania. Gdy żołnierz pozostaje poza Twoją kontrolą (jego ruchami steruje wtedy komputer) w razie potrzeby zachowuje się tak by pożyć jak najdłużej, czyli np. po zauważeniu wroga, gdy sytuacja staje się niebezpieczna, przystępuje do ostrzału. Trzeba przyznać, że AI w takich sytuacjach wykazuje się najczęściej sporym sprytem.



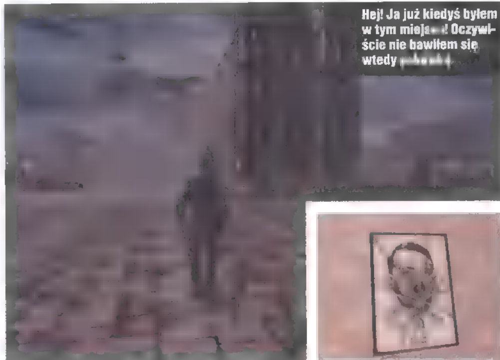


FAKT: Wszystkie poziomy są zaprojektowane wprost rewelacyjnie! Wprowadzenie przed każdą misją jest dosyć lakoniczne, jednak obszary, na których rozgrywają się one dają dużo swobody w obieraniu stylu działań. W przeciwieństwie do np. „Commandos" jest tu zawsze więcej niż jedna możliwość ukończenia misji. Najwspanialsze jest jednak to, że wszystkie poziomy w znacznym stopniu różnią się od siebie. Znajdziesz tu zarówno odlotowe akcje z pociągiem we Włoszech, jak i niesamowite kawałki w stylu wietnamskim (tunele!), które rozgrywają się w Norwegii. Każdy z poziomów to całkowicie niepowtarzalne doznanie.

FAKT: Połowa instrukcji dołączanej do „Hidden and Dangerous" omawia taktyki stosowane przez małe oddziały komandosów. Zastanawiasz się jak pozostając niezauważonym dostać się na szczyt góry lub jak bezpiecznie spenetrować bunkier? Informacje na ten temat znajdziesz w manualu! W większości gier system kontroli poznaje się dobrze, mniej więcej dopiero w połowie rozgrywki. „HaD" wykłada wszystko na zasadzie „kawa na ławę". Jest to o tyle istotne, że bardzo dobra znajomość kontroli gry jest niezbędna do ukończenia każdej misji.

FAKT: Engine graficzny. Ślinotok, ekstaza, moczopęd oraz drgawki powiek. Potrzebne są Ci jeszcze jakieś dodatkowe komentarze?

FAKT: „Hidden and Dangerous" to najciekawszy debiut od czasów „Half-Life"! Hmmm. Jak zapewne zauważyliście, powtórzyłem kwestię umieszczoną na początku tej recenzji, ale moim zdaniem najlepiej oddaje ona kwintesencję „HaD". Jest to symulacja militarna,

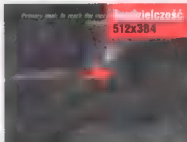


Hej! Ja już kiedyś byłem w tym miejs[illegible]! Oczywiście nie bawiłem się wtedy [illegible].

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

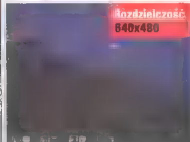
Jak „Hidden and Dangerous", działa na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P166, 32 MB RAM, brak karty 3D**



Werdykt: Mimo słabego konfigu działa! Nie obejdzie się bez zmniejszenia jakości tekstur i tempa gry.

■ Komputer Testowy: **[illegible] 32 MB RAM, Voodoo! [illegible] MB)**

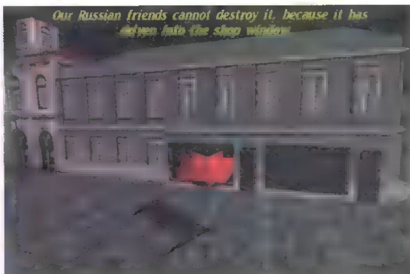


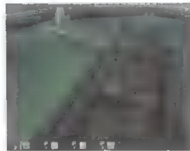
Werdykt: W tej rozdzielczości działa super, zwalniając jedynie, gdy w danej lokacji jest dużo obiektów.

ROMANTYCZNE WIDOKI?

Może to zbyt ironiczne określenie, pozostaje jednak faktem, że sceny rozgrywające się w „Hidden and Dangerous" na wodzie są jednymi z najbardziej klimatycznych. Do najwspanialszych widoków należy pokład rozświetlany wystrzelonymi w niebo flarami. Innym również wspaniale wyglądającym zjawiskiem są wystrzelone w ciemności pociski smugowe. Wszystko to wygląda tak wyśmienicie, że czasami gracz ma wrażenie, jakby znajdował się w centrum wydarzeń... Chylimy głowy przed kunsztem ludzi z Software Illusions!







(Po prawej) Romantyczna podróż statkiem zakończyła się ostrymi torsjami. Mimo wszystko [illegible] na screenie [illegible] na [illegible].

na którą czekaliśmy. „Delta Force" była naprawdę dobrą strzelaniną przeznaczoną dla single-playera i rozgrywającą się na obszarach otwartych, jednak akcja nie była tam tak dynamiczna, jak być powinna. „Rainbow Six" oblał egzamin testujący jego sztuczną inteligencję... A „Hidden and Dangerous"? Jest lepsza niż „DF" w akcjach toczących się na wolnym powietrzu i pod każdym względem przewyższa „RS" w sekwencjach rozgrywających się wewnątrz budynków. Ponadto, wiele misji w sposób wręcz perfekcyjny łączy te dwa elementy, uzupełniając je różnymi niespodziankami (obecność wspaniałych wehikułów) oraz niezwykłym realizmem i ekspresją rozgrywki. „HaD" w spektakularny sposób weryfikuje również teorię głoszącą, że „grafika nie jest ważna w strategiach". Engine graficzny jest tak elastyczny i nowoczesny, że potrafi bez większych trudności wygenerować wszystko, co zaplanowali sobie twórcy. Najlepszym przykładem na to, jest bogactwo tekstur, które wprost niewyobrażalnie wpływa na klimat gry. Dzięki temu odnosi się wrażenie, że „HAD" wybiera wszystkie najlepsze kawałki z filmów wojennych i łączy je w całość. Mamy tu zabójstwa rodem z „Parszywej dwunastki", niesamowite szarże i potyczki z nazistami znane z „Tylko dla orłów" oraz dramatyczne sceny z czołgami w roli głównej, które przedstawiono w filmie „Stalingrad". Podobnie jak klasyczna już gra „Cannon Fodder", „Hidden and Dangerous" niesie nam również przesłanie - wojna to piekło. Twoich 40 żołnierzy, to wszystko, czym dysponujesz podczas całej kampanii. Gdy któryś z nich zostanie uśmiercony, jedyną możliwością odzyskania go jest ponowne rozegranie misji, ponieważ w jej toku nie ma możliwości zapisu stanu gry. Niektórzy zapewne stwierdzą, że nie jest to najlepszy pomysł, ale moim zdaniem obecność tej opcji zabiłaby realizm gry. W „HaD" gracz nie może w celu dokonania rekonesansu cynicznie wystawiać żołnierzy na pewną śmierć, po czym skorzystać z opcji „Load Game". Tę grę trzeba potraktować jak prawdziwy symulator, a nie zręcznościową strzelaninkę.

„Znajdziesz tu najlepsze kawałki z filmów wojennych."

Czy „Hidden and Dangerous" ma jakieś błędy? Niestety, tak. Kontrola granatów nie jest tak wygodna, jak być powinna. Odniosłem również wrażenie, że niektóre poziomy rozgrywające się w ciemnościach są za mało przejrzyste. Z tego powodu żołnierze z Twego zespołu szybciej niż Ty odnotowują obecność wroga i nacierają w jego kierunku. W efekcie, gdy w końcu uda Ci się dostrzec przeciwnika, komputer niespodziewanie oddaje dowództwo w Twoje ręce, ale wówczas nie jesteś przygotowany do oddania strzału. Akcja kończy się wtedy śmiercią jednego lub więcej ludzi z Twej drużyny. Cóż, myślę jednak, że w wypadku tak dobrej gry wszelki krytycyzm jest naprawdę nie na miejscu... ***Kieron Gillen***

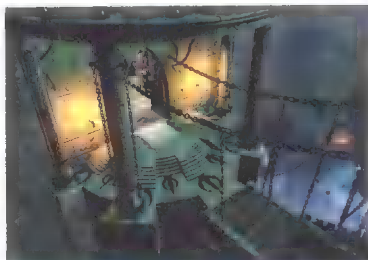
Gry Komputerowe — **WERDYKT**

Jeśli idea tej gry przemawia do Ciebie, kup ją. Jeśli nie, zmień własne nastawienie!

93%

Silver

Każdy, kto chwilę trochę interesuje się kulturoznawstwem lub po prostu od czasu do czasu włącza telewizor, musi stwierdzić obiektywnie, że Japończycy to bardzo nietuzinkowy naród...





INFO

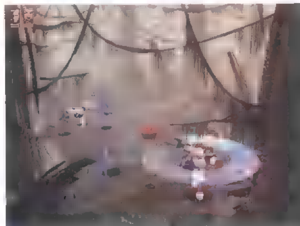
Wydawca:	Infogrames
Producent:	Infogrames
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Wystarczy spojrzeć choćby na kilka elementów ich kultury oraz życia codziennego - supertechnika, wysoki odsetek ludzi wykształconych, tamagotchi, godzilla, ninja, samuraje, origami, ikebana, harakiri, sake, „Final Fantasy"... Wszystko to jest mniej lub bardziej dziwne i odstaje na tyle od kultury europejskiej, że z trudem przyjmuje się na tymże gruncie. Oczywiście, nie dotyczy to dwóch ostatnich elementów! Pierwszy z nich został (z wiadomych względów ;) zaadaptowany bardzo szybko, zaś drugi, najnowszy produkt eksportowy Japończyków, po prostu rzucił wszystkich na kolana. Niesamowita dynamika akcji, wspaniała grafika i zapętlona niczym kawał drutu w kieszeni elektryka fabuła, czyniły tę grę tak wciągającą, że niemożliwe było cięcie przez godzinę lub dwie. Człowiek siadał przy „FF7" i odchodził (a właściwie odnoszono go) od monitora, dopiero wtedy gdy zdradzał oznaki krańcowego wyczerpania psychicznego. Nic więc dziwnego, że tzw. Zachód, postanowił odpowiedzieć na wielki sukces naszych sprycjarzy z Japonii. I chociaż „Silver" wyraźnie czerpie garściami z pomysłów znanych z „Final Fantasy VII" na wielu płaszczyznach jest zaskakująco oryginalny...

David i Silver

Pierwszy nietypowy element widać już w fabule - naszym zadaniem nie jest zabicie jakiegoś złego drania tudzież odnalezienie przedmiotu, ale ratowanie... panienki! Sprawa wygląda następująco. Był sobie pan Silver, który był despotycznym władcą. Ponieważ posunął się już nieco w latach, a w głowie były mu pieniądze i władza a nie figle, zaczął zaniedbywać swą żonę. Z tego powodu postanowiła ona znaleźć sobie innego gościa. I tak też zrobiła. Niestety, pan Silver prezentując typową postawę psa ogrodnika, zabił zarówno żonę, jak i jej kochanka. W tym samym czasie ów łotr podpisał pakt z pewnym złym bóstwem: Silver dostarczy mu na ołtarz 100 pięknych dziewic (głupiec, nie wiedział co czyni ;), w zamian za co Apocalypse (bóstwo) użyczy mu części swojej potężnej mocy. Wspólnicy rozpoczynają akcję, przez zupełny przypadek porywając dziewczynę głównego bohatera (Davida). No cóż, facet nie ma wyjścia i postanawia, wraz z pięcioma innymi gagatkami spotkanymi po drodze, wyrwać z łapsk Silvera swoją ukochaną.

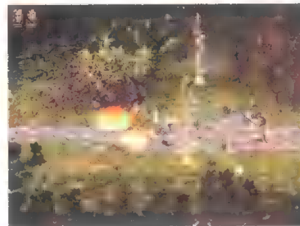
Od tego momentu rozwój fabuły wygląda mniej więcej jak w „Final Fantasy VII". Gracz raczej nie ma problemu z gorączkowym poszukiwaniem możliwych dróg wyjścia z danej sytuacji. „Silver" zbudowana jest tak, że praktycznie nie ma w niej przestojów. Jest to spowodowane tym, że komputer w kluczowych momentach przejmuje kontrolę nad kierowanymi przez nas postaciami, „popychając" je w odpowiednie miejsca. Z jednej strony jest to dobre, ponieważ grając w „Silver" nie można narzekać na nudę, z drugiej jednak czyni akcję paskudnie linearną. Od czasu do czasu rzucane są graczowi ochłapy, w postaci wyboru „albo 1, albo 2", ale przez większość gry idziemy jak po sznurku, drogą wyznaczoną przez komputer. Jeśli już jesteśmy przy przejmowaniu kontroli przez komputer, warto odnotować, że w przeciwieństwie do „FF7" gra nie jest przerywana filmikami. Postacie po prostu przez pewien czas poruszają się same. Trzeba przyznać, że poza tym, że jest to dosyć oryginalny pomysł, potrafi on również bardzo udanie stworzyć wrażenie płynności rozgrywki.

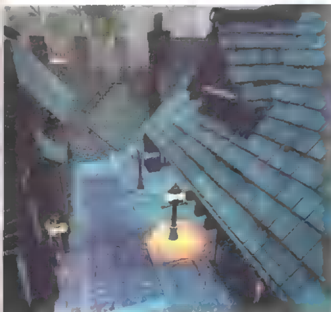


Real-time Role-playing

Kolejnym nietypowym i jednocześnie bardzo udanym rozwiązaniem jest system bitewny. Walka toczy się w









czasie rzeczywistym, a dzięki niezwykle uproszczonemu interfejsowi ten element gry jest czystą przyjemnością. Schemat zadawania ciosów jest banalnie prosty. Gdy trzymając lewy klawisz myszy wciśniesz przycisk Ctrl i ruszysz ręką w lewo, Twój bohater sieknie szabelką w lewo, gdy ruszysz mychą w prawo, uderzysz w prawo, gdy do przodu zadasz pchnięcie, a gdy majtniesz do tyłu David wykona potężny półobrót, by pokazać gościowi znajdującemu się za nim, gdzie jest jego miejsce. Dzięki wciśnięciu prawego przycisku myszy parujemy ataki wroga. Wraz z postępem gry nasz hirosik nauczy się wielu nowych ciosów oraz sposobów obrony, dzięki czemu mniej więcej w połowie drogi będzie dysponował naprawdę olbrzymim repertuarem sztuczek ofensywno-defensywnych. „OK, Edward" - ktoś mógłby powiedzieć - „Skoro bitwa jest toczona w czasie rzeczywistym, a postaci jest kilka, jak można nimi rozsądnie walczyć. Przecież to nie RTS, w którym wysyłamy na wroga sto czołgów!". Oczywiście, że nie! W „Silver" gracz ma całkowitą kontrolę tylko nad jedną postacią. Pozostałymi steruje komputer, aczkolwiek dano nam możliwość subtelnego ingerowania w sposób prowadzenia przez nie potyczki (można nakazać im czarować, strzelać z odległości, a nawet ustalić liczbę strzałów, jaką powinny oddać).

Równie rozsądnie jak system bitewny rozwiązany jest interfejs w całej grze. „Silvera" można tak naprawdę obsługiwać wyłącznie za pomocą myszy. Przykład? Proszę bardzo - kliknięcie prawym klawiszem myszy na wybranej postaci zaprowadzi nas do jej głównego menu. Stąd za pomocą myszki i kliknięcia w odpowiednie miejsce można się dostać do podmenu, w którym można przestawić w dowolne miejsce poszczególne przedmioty lub po prostu obejrzeć sobie współczynniki postaci. Mówiąc krótko, na tej płaszczyźnie producenci „Silvera" wykazali się naprawdę dużą wyobraźnią.

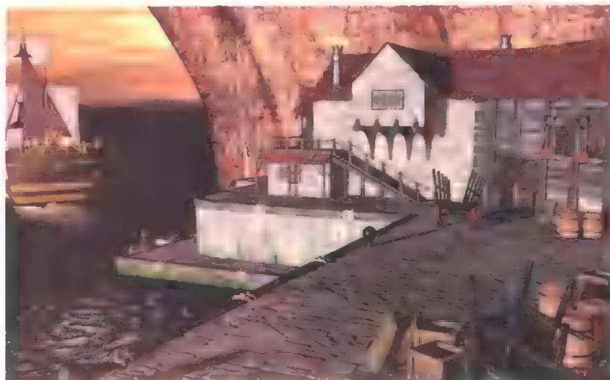
Ogólnie

Jednak na tym nie kończą się zalety „Silvera" - gra po prostu urzeka swym wykonaniem. Wszystkie scenerie, a jest ich tu grubo ponad 250, są prerenderowane i tak szczegółowe oraz klimatyczne, że momentami po prostu zrywają z nas spodnie. Posunąłbym się nawet do stwierdzenia, że ten element gry wykonano znacznie lepiej niż w „Final Fantasy VII". Niestety, są tu również pewne zgrzyty spowodowane specyficznym sposobem prezentowania rozgrywającej się akcji. Moim zdaniem ewidentną i bezdyskusyjną wadą „Silvera" jest stosowanie kamery statycznej zamiast dynamicznej. Wszystko jest w porządku, gdy akcja rozgrywa się w jej pobliżu, ale gdy np. dochodzi do potyczki gdzieś w głębi ekranu, postacie stają się tak malutkie, że często nie można połapać się co się tam dzieje.

Jest to najpoważniejsza wada „Silvera", jednak całkowicie przesłaniają ją zalety tej gry. No bo pomyślcie tylko: wspaniała fabuła, odjechana grafika oraz intro, bardzo dobry system walki, 75 rodzajów przeciwnika, możliwość odsłuchiwania lub odczytywania pojawiających się informacji, dziesiątki kwestii dialogowych dla każdej postaci oraz wspaniałe udźwiękowienie... Czy jest się tu nad czym zastanawiać? Lepiej rozbijcie swoje świnki, chwycie kasę w garść i biegnijcie natychmiast do sklepu!

Suicide

Gry Komputerowe	WERDYKT
Kolejny klon, ale tym razem praktycznie bez defektów.	**90%**

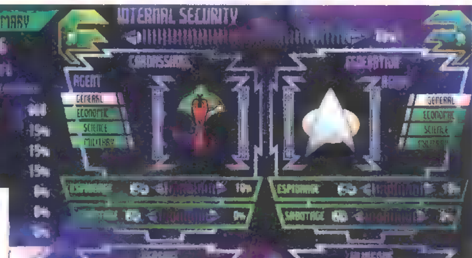


Star Trek: Birth of

MicroProse kończy epokę Star Trek pełnym rozkwitem.

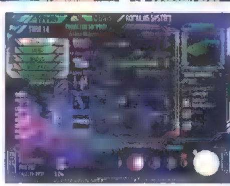








Hmm. [illegible] architektura. Mam [illegible], że nie będziecie mieć żalu, jeśli zbombarduję [illegible] planetę, dokonam inwazji dużymi siłami wojskowymi, usunę ludność i [illegible]







Nie ufaj nikomu, szczególnie tym [illegible]stogłowym.

INFO

Wydawca:	**Hasbro**
Producent:	**MicroProse**
Data wydania:	**Tel.**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Na sukces (i w końcu porażkę) MicroProse jako producenta gier składały się dwa, powiązane ze sobą czynniki, a „Star Trek: Birth of The Federation" jest tego najlepszym przykładem. Założona przez Sida Meiera firma zyskała renomę dzięki najlepszym grom strategicznym i symulacyjnym, jakie kiedykolwiek powstały. Nie wiadomo jednak dlaczego wydawała je wszystkie [illegible] co najmniej rok za późno, przez co większość wyglądała staroświecko i nieprzystępnie. Na szczęście jednak, chociaż ich ostatnia startrekowa gra, „BOTF", ma te same wady, wychodzi z tej sytuacji obronną ręką.

Przez długi czas marzeniem Trekkiech było móc pomajstrować przy Alpha Quadrant ze „Star Trek" i właśnie dokładnie to zamierza im umożliwić „BOTF". Ideą przewodnią serialu „Star Trek" jest założenie Federacji, eksploracja otaczającej ją przestrzeni kosmicznej oraz kontakty dyplomatyczne z sąsiadami Ziemi, ale dotychczas nie znajdowało to stosownego odzwierciedlenia w grach. „BOTS" naprawiła ten błąd, przenosząc do naszych pecetów niesamowicie wciągający i zrównoważony świat Star Trek, a następnie dając nam całą potęgę potrzebną do jego totalnego zepsucia.

„BOTF" zaczynamy z jedną placówką w ogromnej czarnej pustce. Jej stopniowa eksploracja za pomocą statków kosmicznych odsłania otaczającą nas przestrzeń wraz z gwiazdami, planetami, niebezpieczeństwami, dziurami czasoprzestrzennymi oraz, rzecz jasna, innymi rasami. Naszym celem, jako przywódcy rasy (do wyboru) ludzkiej, klingońskiej, ferengi, cardasjańskiej lub romulańskiej, jest eksploatacja najrozmaitszych zasobów, w celu ochrony i rozwoju naszego imperium. Nie jest to jednak łatwe zadanie, ponieważ w porównaniu ze stanem nieufności panującym między rozmaitymi rasami, Palestyńczycy i Izraelczycy wydają się dobrymi kumplami. Jednakże, właśnie to czyni z „BOTF" grę godną uwagi - aby ją zakończyć sukcesem trzeba uciekać się do dyplomacji, a nie wojny. Dyplomacja wymaga oczywiście czasu i pieniędzy, a inne rasy są bardziej skłonne do respektowania naszych pragnień wtedy, gdy popieramy je potęgą. Jednak aby zdobyć pozycję dominującą, będziemy potrzebować innych ras do wzrostu naszego bogactwa i siły...

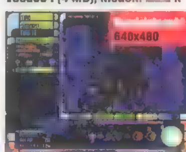
Tym samym „BOTF" staje się rodzajem symulatora galaktycznego night-clubu, w którym my i nasz najlepszy kumpel robimy podchody do tych samych panienek (ras), zakładając na siebie najlepsze ciuchy (planety). Oczywiście wygra (zostanie wybrany) ten z konkurentów, który jest najbardziej czarujący (zapewnia bezpieczeństwo) i wydaje się lubić te same kapele (wywiad). Jeśli jednak to nie my okażemy się zwycięzcą, zawsze istnieje możliwość zmiany sytuacji przez walnięcie konkurenta w łeb (potęga militarna) i zaciągnięcie panienki siłą do naszej chaty. Savoir-vivre? Buchachachacha...

„BOTF" różni się jednak od klubu tym, że znajduje się w niej arkusz kalkulacyjny zarządzający wszelkimi

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

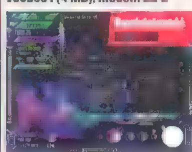
Jak „Star Trek BOTF" będzie się czuć na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P166, 32 MB, Voodoo I (4 MB), modem [illegible] k**



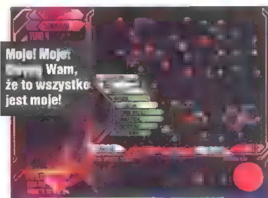
Werdykt: Czasami trochę zwalnia, ale ma to marginalny wpływ na zabawę. To gra strategiczna.

■ Komputer Testowy: **P200, [illegible] MB, Voodoo I (4 MB), modem [illegible]**



Werdykt: Doskonała w każdym szczególe. Tak szybka i żwawa, jak tylko mogą być gry tego typu.

The Federation





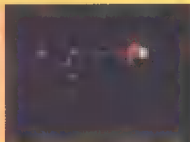


PRZYGOTOWAĆ TORPEDY PROTONOWE

Czasami dyplomacja jest dobra dla bab. Z tego powodu musisz zbudować „pokojową" flotyllę i wyruszyć w podróż, której celem będzie znalezienie kłopotów. Cóż, jeśli już zużyłeś punkty na opracowanie broni, wypadałoby jej teraz użyć.



Wypowiedzenie komuś wojny może negatywnie lub pozytywnie wpłynąć na Twoją ludność. Ważne jest, by nękać swych przeciwników oraz niszczyć bezbronne transportowce i lekkie statki.

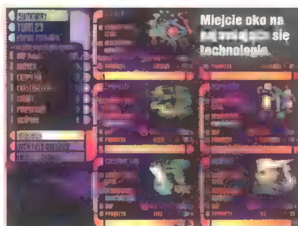


Jeśli jesteś zdecydowany odrzucić ich żądania pokojowe, to równie dobrze możesz zaatakować. Powoli kieruj się ku ich planecie ojczystej, w walce torując sobie drogę przez wraże statki i wysunięte placówki.



Kiedy się już tu dostaniesz, będziesz potrzebować kilku pancerników do bombardowania planety oraz statek desantowy do jej zajęcia. Ta planeta Ferengi jest teraz w Federacji. Buchachacha!





działaniami międzyrasowymi. Jednak sposób, w jaki zostało to ukryte przed naszymi oczami, jest godny podziwu. Każda z planet produkuje surowce dla naszego imperium. Można poddawać terraformingowi nowe planety i systemy planetarne, a ścisłe sojusze między istniejącymi cywilizacjami oddają pod naszą kontrolę ich wiedzę i doświadczenie. Mapy o różnorakich kształtach i rozmiarach są zaludnione przez pięć głównych ras oraz całe masy ras niezrzeszonych. Poprzez odpowiednie zabieganie o przychylność tych mądrych ludów, z wykorzystaniem pieniędzy i wymiany handlowej, rozwijają się nasze własne badania oraz produkcja - w ten sposób powoli uzyskujemy przewagę technologiczną (a w związku z tym także militarną) nad naszymi konkurentami. Poprzez budowę laboratoriów na naszej planecie zostają odkrywane nowe technologie. Wykorzystuje się do tego przemysł, ale każde z ulepszeń planetarnych wymaga robotników do ich obsługi, a ci z kolei potrzebują żywności. Tak więc dla długofalowych sukcesów niezbędna jest zrównoważona rozbudowa terraformingu, farm, fabryk, centrów wywiadu, stoczni i tak dalej. „BOTF" to naprawdę ogromna, głęboka i straszliwie czasochłonna, rozgrywana w turach gra.

Oczywiście pozostałe cztery rasy mają te same pomysły i będą co jakiś czas próbowały dowiedzieć się co robimy. Właśnie z tego powodu w „BOTF" jest ogromny i szczegółowy ekran wywiadowczy, za pośrednictwem którego możemy przydzielać zasoby na infiltrowanie innych ras oraz ochronę własnej rasy przed podobnymi atakami. Jest tu również całkowicie odrębny ekran, rozgrywanej w turach, trójwymiarowej walki statków kosmicznych, na wypadek gdyby ktoś (wróg lub my sami) zechciał posunąć się trochę dalej.

Liczba wszelkich możliwych działań i kombinacji jest zdumiewająca, a wszystkie są doskonale do siebie dopasowane. Jest w tym jednak mały haczyk - aby efektywnie grać wybraną przez siebie rasą, trzeba dostosować do niej swój styl gry. Na przykład, Romulanie doskonale wykorzystują wywiad, Federacja jest najlepsza w budowaniu imperium, a Ferengowie zawsze wzbogacają się na handlu. Sztuczna Inteligencja całkiem dobrze sobie radzi ze zróżnicowaniem przeciwników, ale to my musimy się nauczyć wykorzystywać ich silne i słabe strony.

> *„Rodzaj symulatora galaktycznego Night-Clubu."*

Dopóki nie przejrzymy na wylot innych ras, nawet nie ma co myśleć o angażowaniu się w pogoń za nimi, bo możemy się poczuć oszukani. Kiedy będziemy już mieli duże imperium, tempo rozgrywki staje się bardzo wolne. Naprawianie nawet drobnych pomyłek może wówczas zająć wiele tur. Jeśli jednak jesteście gotowi to wytrzymać, zapraszamy Was na wspaniałą ucztę.

James Flynn

Gry Komputerowe — WERDYKT

Głęboka i dająca wiele satysfakcji, ale do jej opanowania potrzebne będą raczej miesiące niż tygodnie.

88%

OSTRZEŻENIE

Twoja skłonność do odczuwania przyjemności z gry w „ST:BOTF" jest wprost proporcjonalna do znajomości i zainteresowania serialem „Star Trek". Jeśli otwarty kosmos Cię przeraża, lepiej rozejrzyj się za czymś innym. Ale jeśli krew Ci kipi, gdy ktoś mówi „Szajs Trek", to gra jest dla Ciebie. Sprawdź więc swą wiedzę w poniższym teście. Wynikiem granicznym jest 3 z 5.

Star Test:

1) Co to jest statek gwiezdny?
2) Tribble nie lubią Klingonów - prawda czy fałsz?
3) Enterprise został wybudowany w Stoczni Utopia Planitia, nad jaką planetą?
4) Jaki jest, liczony w kilometrach, Zasięg Normalny transportera?
5) Jak „Wielki" był Gene Roddenberry?

Odpowiedzi:

1) Nie graj w BOTF
2) Prawda
3) Mars
4) 40.000 km
5) Nie tak wielki jak George Lucas

Star Wars:™ Episode I



Z początku byłem dość sceptycznie nastawiony do wyścigów opartych na tematyce „Gwiezdnych Wojen". Czy nie jest to przypadkiem próba sprytnego i nieuczciwego wyciągnięcia forsy z kieszeni zafascynowanych Star Wars'ami graczy?

INFO	
Wydawca:	Activision
Producent:	LucasArts
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC, N64
Wymagania Techniczne:	Pentium II, SVGA, 32MB RAM, Karta 3D, Win95

Z ręcznościowych wyścigówek typu „Wipeout", „POD", czy „Rollcage" jest na rynku bardzo wiele. Jednak większość z nich to tylko kolejne, nie wnoszące nic nowego, kopie wyżej wymienionych gier. Opracowywane są one według tego samego schematu: zrobić kilka mniej lub bardziej futurystycznych torów, po których będziemy się ścigać wykręconymi pojazdami o równie futurystycznym image. Zwykle wygląda to tak, że trasy oraz pojazdy różnią się jedynie wyglądem i niczym poza tym. Do produktów oferujących taki poziom zaliczyłbym „Deathkarz" albo „Mad Trax". Według podobnego schematu opracowany był nawet wyścig motorówek „Powerboat Racing", choć tego ratowała dość wysoka grywalność i różnorodność tras.

Zrozumiałe jest więc, że gdy zaczęły pojawiać się pierwsze plotki o „Star Wars: Racer", obawiałem się, czy nie będzie to znów kolejna, schematyczna kopia „Wipeouta" z dorobionymi jedynie wątkami „Gwiezdnych Wojen". W końcu, gdy dostałem do ręki gotowy produkt, już od pierwszych chwil grania przekonałem się, że moje obawy na szczęście się nie sprawdziły. W miarę upływu czasu zacząłem dostrzegać coraz ciekawsze cechy, których w innych tego typu grach bym nie uświadczył. Najpierw jednak fabuła.

Anakin Skywalker

W jej „zawiłości" wprowadza nas instrukcja od gry: Otóż Anakin Skywalker, główny bohater, jest wchodzącym dopiero w życie dziewięcioletnim chłopcem. Właśnie teraz musi przejść podstawowy test, który udowodni jego męstwo, zwinność, refleks i szybkie myślenie - jest nim wyścig Podracerów. Anakin będzie musiał stawić czoło przeciwnikom, mającym równie potężne jak on, dziewięciometrowe maszyny, mogące rozwijać prędkości rzędu 1000 kilometrów na godzinę, lecąc zaledwie kilka metrów nad ziemią. Przeciwnicy Anakina nie dadzą mu łatwo wygrać, ich umiejętności są bardzo wysokie, a ponadto niejednokrotnie będą uciekać się do nieczystej zagrywki...



Fabuła wyrwana z jednego z wątków filmu nie jest co prawda szczególnie porywająca, jednak nie należy się jej czepiać, gdyż w wyścigówkach jest to akurat mało ważny element. Poza tym każdy, kto



Racer™







oglądał jakąkolwiek część „Gwiezdnych Wojen" (a takich osób jest chyba wiele), już wie, gdzie i kiedy toczy się akcja. I jeszcze jedno. Ponieważ nie jestem zawziętym fanem sagi, do gry podchodzę jak do zwyczajnych wyścigów, i nie będę jej chwalił za klimat „Star Wars", czy chociażby za umieszczenie w niej postaci znanych z filmów.

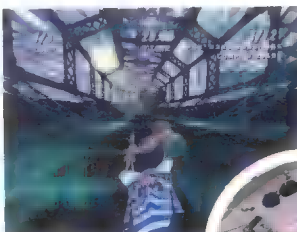
Do Wyboru, Do Koloru

Zanim wystartujemy, trzeba przebrnąć przez cały szereg opcji. Najpierw musimy wybrać, czy chcemy odbyć tylko pojedynczy wyścig, czy też wziąć udział w turnieju. Różnica jest taka, iż wybierając pierwszą możliwość, możesz wybrać sobie konkretny tor. Opcja ta dobra jest dla początkujących, którzy w ten sposób mogą bliżej zaznajomić się ze sterowaniem i poziomem trudności poszczególnych tras. Ciekawsza jest jednak druga opcja, czyli turniej. Zostajemy poproszeni o wybranie postaci, w jaką się wcielimy (domyślną jest zawsze Anakin, ale możemy wybrać także kogoś (lub coś...) innego. Każda postać dysponuje własnym Podem, czyli bryką, którą się ściga. Jest to maszyna składająca się z trzech części: dwóch silników i kabiny, połączonych między sobą silnymi linami. Pody różnią się dość wieloma szczegółami, np. prędkością maksymalną, przyspieszeniem, trakcją, hamowaniem, itp. Tras jest łącznie 21 (w miarę postępów w grze odsłaniane są nowe). Podzielone są na trzy poziomy trudności, a to od którego zaczniemy, zależy tylko i wyłącznie od nas. Kolejność tras na danym poziomie jest jednak już ustalona i nie możemy jej zmieniać. Żeby utrzymać się w turnieju, po każdym wyścigu musimy uzyskać co najmniej czwarte miejsce. Z początku jest to w miarę łatwe, jednak sytuacja się ostro komplikuje, gdy przychodzi się nam ścigać po coraz trudniejszych trasach. Za uzyskanie któregoś z czołowych miejsc jesteśmy nagradzani odpowiednią kwotą. I tak, po każdym wyścigu możemy się udać do sklepu i zakupić części do swego Poda. Części mają co prawda specjalny wygląd i nazwy, jednak ogólnie wszystko sprowadza się jedynie do podwyższania parametrów maszyny, o których pisałem wcześniej (prędkość, przyśpieszenie). Usprawnianie pojazdu jest dzięki temu bardzo proste i przyjemne, a jedyną przeszkodą może być brak gotówki.

3-2-1 Start!

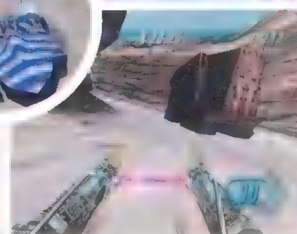
Wreszcie wystartowaliśmy. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to superszybka animacja, dzięki czemu wrażenie z wyścigu jest wprost piorunujące. I naprawdę czuje się te 900 - 1000 kilometrów na godzinę. Wszystkie skały, ściany, przeszkody mijają nas w zapierającym dech w piersiach tempie. Wszystko co widzimy, po ułamku sekundy wygląda już zupełnie inaczej, wyświetlany obraz zmienia się bardzo szybko. Najpierw pędzimy przez skalną pustynię, by po chwili znaleźć się w ciemnym tunelu rozświetlanym przez różnokolorowe światła. Niektóre miejsca sprawiają, że gwałtownie podnosi się poziom adrenaliny. Lecimy sobie przykładowo nad szeroką drogą, aż tu nagle za zakrętem naszym oczom ukazuje się wąska szczelina, w którą z trudnością mieści się nasz statek. I gdy mijamy ją z prędkością 968 km/h to... tego się nie da opisać... Każda z ośmiu dostępnych krain wygląda zupełnie odmiennie i w szczególny dla siebie sposób pięknie. Na każdym z kolejnych torów znajdujemy coraz to nowe przeszkody. W jednym z tunelów umieszczone są trzy obracające się wokół własnej osi kamienne bloki w kształcie krzyża, a my musimy zmieścić się pomiędzy jednym z czterech ramion krzyża. Jak więc widzicie, trasa sama w sobie, oraz jej otoczenie zmienia się z okrążenia na okrążenie, z minuty na minutę i z sekundy na sekundę - wspaniałe! Przeciwnicy zachowują się bardzo inteligentnie, w umiejętny i przemyślany sposób utrudniają nam lot, spychając z trasy tak, abyśmy rozbili się o jakąś stojącą nieopodal skałę. Tak - wyścigi w krainach gwiezdnych wojen to wyścigi na śmierć i życie. Oni również odpowiednio konfigurują i umacniają swoje pojazdy, przez co nie możemy zostać w tyle - strategia polegająca na tym, czy umieścić w Podzie urządzenie zwiększające prędkość pojazdu, czy może zwrotność jest tu bardzo ważna.

Sterowanie statkiem jest bardzo łatwe, i sprowadza się jedynie do przyspieszania, hamowania, skręcania, oraz nieznacznego opadania i wzlatywania. Przed startem warto jednak zajrzeć do opcji i dostosować sterowanie do własnych potrzeb. Klawiaturą steruje się dość łatwo i przyjemnie, jednak jeszcze ciekawiej steruje się joyem (najlepiej z Force Feedbackiem), dzięki czemu poziom grywalności wzrasta jeszcze bardziej.









Czysty Profesjonalizm

Trudno teraz o grę zrobioną równie profesjonalnie jak produkt LucasArts. Do programu wprowadza nas intro, [illegible] przed każdym wyścigiem oglądamy kolejny filmik przedstawiający daną planetę i lokację. Jakość animacji tych filmików jest imponująca, nie ma żadnej pikselizacji, wszystko jest wyraźne i bardzo kolorowe. Widać, że nad nimi pracowali filmowi fachowcy. Gra zrobiona jest profesjonalnie także od strony programistycznej, w ciągu długiego czasu, jaki z nią spędziłem ani razu się nie zawiesiła, ani nie wyskoczyła do windowsów. Wszystko wgrywa się sprawnie i szybko, bez żadnych zbędnych przestojów. I tak właśnie programiści z LucasArts udowodnili, że nie odwalają amatorszczyzny, tworząc grę bardzo dopracowaną i odcinającą się od wytyczonych schematów. A najbardziej godne uwagi w tym wszystkim jest to, [illegible] gra spodoba się każdemu, niezależnie czy lubi „Star Wars", czy nie.

Krzychoo

Gry Komputerowe — **WERDYKT**

Profesjonalizm w każdym calu, obowiązkowa pozycja dla każdego miłośnika wyścigów.

89%

MechWarrior 3

Dlaczego Mechy jedzą chili? Bo to jest mechikańskie jedzenie.

Pierwsze poważne wyzwanie to zdobycie tej bazy.

[illegible] „Żelaznej Maski” bardzo odbiegała od pierwowzoru.





POWTÓRKA Z MECHÓW

„MechWarrior 1”
Nigdy nie istniał. Pierwszą grą był „MechWarrior 2”, będący licencją systemu RPG pod tym samym tytułem.

„MechWarrior 2”, Activision
Określana była jako „Płynna, sprawna, grywalna i wymagająca.”

„MechWarrior 2: Mercenaries”, Activision
Nadaliśmy mu tytuł „wielkiego championa robotów”. Pozwalał przejąć kontrolę nad najemnym Mechem.

„MechCommander”, MicroProse
Zmiana producenta zrodziła grę RTS osadzoną w świecie Battletech.

Jestem bogiem wojny. Albo to on jest bogiem wojny, a ja jedynie mokrą plamą na jego tytanowym bucie. Zależy od sytuacji. Rzecz w tym, że w „MechWarriorze 3” ktoś jest bogiem wojny. Nigdy dotąd uczucie niezniszczalności i niemal nieskończony morderczy potencjał nie został tak doskonale zobrazowany jak tutaj.

„Kiedy „MechWarrior” jest grzeczny, to bardzo, bardzo dobrze.”

To sprytny zbieg okoliczności, że jeden z najpotężniejszych Mechów nazywa się Thor. Trudno uwierzyć, że nordycki bóg piorunów czuł się lepiej, przemierzając pola bitew mitologii Wikingów. Budynki walą się pod Twoimi stopami. Cywile kłębią się wokół, biegając przerażeni Twoim widokiem. Pojedyncza seria z autodziała rozwala supernowoczesne czołgi. Jesteś bogiem wojny, dopóki równie tytaniczny przeciwnik nie pojawi się na ekranie Twojego radaru. Wtedy jeden z Was musi zginąć.

„MechWarrior 3” nawet w słabszej formie niszczy „Starsiege”. (Ale w jakim stopniu?). Nie patrzcie jednak jeszcze na werdykt. Odrobinę cierpliwości. Fabuła „MechWarriora 3” jest niezwykła.

INFO

Wydawca:	**Hasbro Interactive**
Producent:	**MicroProse/Zipper**
Data wydania:	**Tel.**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95/98**

Pod względem struktury i zasad rozgrywki, „MechWarrior 3” jest niemal identyczny ze swoimi prekursorami. Jest to „symulator sci-fi”, gdzie bierzemy wyimaginowaną machinę, w tym przypadku gigantycznego Mecha, i kierujemy nią, jakby była prawdziwa. Misje skła-

Czegoś takiego nie widzi się codziennie.

W JAKIM KOLORZE BĘDZIE MI DOBRZE?

W kategorii projektowania pojazdów, „MechWarrior" jest jak Lego Technics w porównaniu z Duplo „Starsiege". Cały czas trzeba starać się stworzyć wydajną maszynę do zabijania. Rozważanie zalet otworów wentylacyjnych, odpowiednio wzmocnionego pancerza czy też dodatkowego magazynka do autodziała jest niebezpiecznie wciągające. Poza tym, ponieważ żyjesz ze znalezionego złomu, musisz wymieniać uzbrojenie na amunicję. Dlatego też projektowanie Mechów jest równie istotne jak dokładne celowanie.


[redacted] Twoje projekty testowane są w ogniu walki.


Baza polowa nie potrafi zmieniać [redacted] w czasie walki.


Co za szkoda. [redacted] chyba [redacted] drobne [redacted]



[redacted] pełnej kampanii, możesz zorganizować szybką [redacted] według własnych zasad.

Odbicia w wodzie są wyjątkowo sielskim dodatkiem.



dają się na linearną kampanię. Zamiast rozmachu znanego z poprzednich wcieleń, akcja „Mecha 3" jest niezwykle szczegółowa. Każde nowe zadanie zaczyna się w momencie, w którym kończy się poprzednie, [redacted] nowe cele znajdują się na obszarach, które poprzednio były poza terenem misji. To w udany sposób tworzy atmosferę powolnego przebijania się przez wrogi teren, gdzie każdy pokonany metr jest sukcesem.

Z powodów, których nie zamierzam wyjawiać, zaczynasz kampanię samotnie. Twoje życie zależy od jednej z nowinek „Mecha 3": ruchomej bazy polowej. Te trzy mechaniczne pojazdy służą jako Twój konwój zaopatrzeniowy, zbierając części pokonanych wrogów i naprawiając Cię, kiedy mocniej oberwiesz. Ale (Boooooo!) Twoi przeciwnicy lubią brać na cel Twoje bezbronne pojazdy i jeżeli zdołają je zniszczyć, stracisz część swojej kolekcji rupieci. Jeżeli tak się stanie, nie będziesz mógł przebudowywać swojego robota między bitwami. (Przebudowywać?) Czemu nie, przyjacielu. Poczytaj o tym w ramce. Zarówno możliwość dokonywania przeróbek jak i polowe bazy stanowią miły dodatek strategiczny. A co z samą walką robotów? Twój mech posiada przypominający czołg obrotowy tors, który pozwala strzelać w inną stronę niż aktualnie podążasz. Koncentrowanie ognia na poszczególnych częściach przeciwnika pozwala albo szybko go zabić albo unieruchomić. Po wyposażeniu w dysze odrzutowe, możesz śmigać swoją 50-tonową bestią w powietrzu, a nawet miażdżyć przeciwników, kiedy na nich wylądujesz. Prowadzenie ciągłego ognia z broni energetycznych spowoduje przegrzanie Twojej monolitycznej machiny wojennej. Tak więc, podobnie jak w „X-Wing Alliance", zamiast nowych koncepcji, mamy do czynienia z głębszym wykorzystaniem istniejących złożoności.

SYSTEM MENU

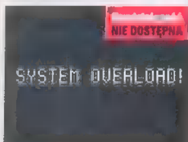
Wspominałem już, że „Mech 3" ma klasę. Przykład? Wciśnij w czasie gry Esc. Spodziewać by się można typowego niezgrabnego menu. Tym razem cała scena ulega niewielkiemu rozmyciu, [redacted] następnie przemienia się w śliczny impresjonistyczny obraz scenerii. Na to nałożone jest menu i napis „MechWarrior 3" przewija się z prawa na lewo. Szczerze mówiąc, widziałem już całe gry wyglądające mniej imponująco niż ten drobny szczegół.

To, co jednak sprawia, że szeroko otworzysz ze zdumienia usta, to fakt, że „MechWarrior" potrafi całkowicie przekonać Cię, że wszystko dzieje się naprawdę. Weźmy na przykład Mechy: ich ociężały krok, ich utykanie po odniesieniu uszkodzeń kończyn, akrobatyczne ewolucje pełne salw pocisków bliskiego zasięgu. Weźmy na przykład teren: zamiast wymarłych pustkowi

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „MechWarrior 3” pomykał będzie na Twoim

■ Komputer Testowy: **P166, 32 MB RAM, Voodoo I (4MB)**



Werdykt: Wysiłek potrzebny do wyświetlenia obrazu okazał się zbyt wielki. Fuj.

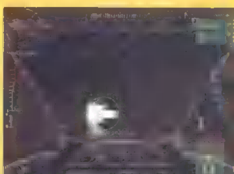
■ Komputer Testowy: **P266, 32 MB RAM, [illegible] (12 MB)**



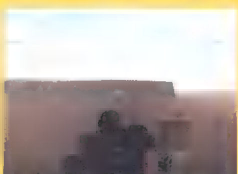
Werdykt: Gra się doskonale. Prawie nie ma różnicy między tym systemem a PII 350.

ZOOM TRZĘSIE ŚWIATEM

W świecie gier komputerowych płynne zbliżenia są odpowiednikiem modnych ostatnio zbyt szerokich spodni. W zasadzie jeśli ich nie masz, to nie możesz słuchać już płyt Beastie Boys. A raczej nie możesz strzelać do odległych celów. Chociaż snajperska taktyka nie jest aż tak ważna w „MechWarriorze” (wyobraźcie sobie gigantycznego robota kryjącego się w koronie drzewa ■ gałązkami powtykanymi wokół głowy), to jednak celne strzelanie we wrażliwe punkty ma swoje zalety.



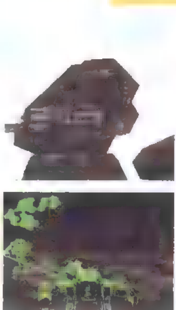
Moim ulubionym celem jest prawy bark. Powody zachowam w tajemnicy, ale już [illegible] się bać.

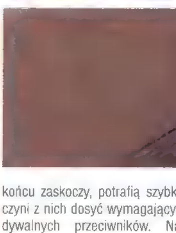


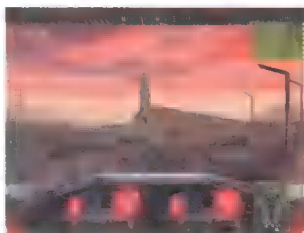
Różne Mechy [illegible] różne systemy celownicze, co [illegible] kolejnym dowodem większej dawki realizmu.



„Teraz moja kolej na zjeż- [illegible]







„Starsiege”, wichry wojny zapędzą Cię w gęsto zabudowane tereny, gdzie budynki będą waliły się w czasie walki, wywołując panikę u maleńkich ludzików. Weźmy zadziwiające momenty poetyckiego piękna: fale romantycznie rozbijające się o skażone plaże, porywane wiatrem wysuszone rośliny, dziwne uczucie, które ogarnia Cię po ucieczce z ognia walki i chwili wytchnienia pod szumiącym wodospadem. Albo podziemne tunele. Albo...

Odrobina krytyki? No dobra. Chociaż „MechWarrior” jest równie elegancki pod każdym względem jak szukający klientów akwizytor, to jednak w ■ dziedzinie (sztucznej) inteligencji nieco niedomaga. Mogłoby się wydawać, że po stworzeniu tak złożonej scenerii, należałoby dołożyć równie dużych starań, aby przeciwnicy mogli ją sprawnie pokonywać. Niestety, wrogie Mechy często są przechytrzane przez iście zwierzęcy spryt... co bardziej stromego pagórka. Jakimś cudem zwierają im się styki i potrafią całymi godzinami walić głowami w zbocze. Kiedy jednak ich metalowy system nerwowy w końcu zaskoczy, potrafią szybko ruszyć do akcji, co czyni z nich dosyć wymagających, choć nieco przewidywalnych przeciwników. Natychmiast zauważyłem, że chociaż potrafią koncentrować ogień, to jednak zawsze celują w korpus. Jeżeli zdejmiesz z kończyn osłony i przyspawasz metalowe osłony do tułowia, Twoja zdolność przetrwania gwałtownie wzrasta. Kolejną ich słabością jest fakt, że promień zagrożenia (odległość, w jakiej zaczynają brać Cię na cel) jest nieco mały. Czasami więc można powoli posuwać się do przodu i atakować wrogie Mechy pojedynczo, rozwalając je po kolei.

> **„Równie elegancki pod każdym względem, jak szukający klientów akwizytor.”**

Martwi mnie to, gdyż zawsze jestem rozczarowany, kiedy wykorzystuję luki w rozumowaniu AI zamiast mierzyć się z wrogiem jak równy z równym. Jednak praktycznie każda gra komputerowa od czasu „Space Invaders” popełniła podobne grzechy. W „MechWarriorze” to razi, gdyż reszta jest tak bardzo realistyczna. Ta najnowsza doza igraszek czyni z gatunku walk robotów coś, czemu nie można się oprzeć. Jeszcze tylko ostatnie słowo ze strony sprzedawców procesorów i dostaniemy to, o czym zawsze marzyliśmy.

James Ashton

PROFIL GRY

„MechWarrior 3” jest:

- Pełnym detali pseudosymulatorem
- Wymagającą myślenia strzelanką
- Dosyć powolny

„MechWarrior 3” nie jest:

- Szybki i pełny przemocy
- Opowieścią romantyczną osadzoną na Bałkanach
- Kandydatem do Nobla w kategorii AI

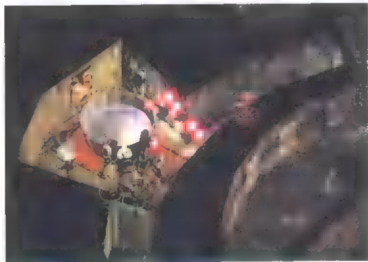
Gry Komputerowe WERDYKT

Górująca gra, dorównująca wzrostem Mechowi. Heavy metal jest super.

90%

Tales of the Sword Coast

Gdy wydawało się, że niebezpieczna podróż do Wrót Baldura zaczyna powoli dobiegać końca, pojawił się Interplay, rzucając śmiałkom nowe wyzwanie.





INFO

Wydawca:	Interplay
Producent:	Bioware
Data wydania:	Już jest
Cena:	59.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 32MB RAM, gra „Baldur's Gate"

Jak niektórzy z Was zapewne wiedzą, jestem zagorzałym fanem „Baldur's Gate". Dlatego też gdy usłyszałem, że panowie z Bioware pracują nad dodatkiem do tej gry, prawie wyskoczyłem z butów. „Nowe misje!" myślałem sobie - „Nowe obszary do eksploracji i całkowicie nowe postacie do drużyny! Czy może być lepiej?". Moi kumple pewnie mieliby coś do powiedzenia na ten temat, ponieważ „Tales of The Sword Coast" wyrwał mnie na dwa długie tygodnie z życia towarzyskiego... Chyba wszyscy fani gier role-playing byli pod wrażeniem rozległości „Baldur's Gate" - zawiła fabuła oraz ogrom misji do wypełnienia powodowały, że jej ukończenie było możliwie mniej więcej po 100 godzinach ostrego giercowania. Trzeba przyznać, że goście, którzy wpadają na pomysł stworzenia do takiego kolosa pakietu rozszerzającego, wykazują się iście ułańską fantazją! Imponujące jest również wykonanie tego projektu - ok. 30 godzin dodatkowej zostało wprost idealnie wtopione w wątek fabularny „Baldur's Gate". Jak to wygląda ■ praktyce?

Otóż „TOSC" (uwaga: gra będzie w Polsce w pełni zlokalizowana przez CD Projekt!) nie jest pakietem dodatkowych misji, które można ukończyć po wypełnieniu ostatniej. Dzięki „Tales" w grze pojawia się nowe miasto, w którym trzeba będzie wykonać wiele dodatkowych questów nie związanych z główną intrygą. Krótko mówiąc cel gry jest ten sam, ale dla zabawy można pomachać nieco mieczykiem w celu np. zdobycia doświadczenia. Pomysł jest naprawdę rewelacyjny, jednak wcielając go w życie nie ustrzeżono się kilku błędów. Po pierwsze, nie ma nowych NPC-ów, których można by przyłączyć do drużyny, a po drugie większość nowych bestii, to po prostu mutacje tych znanych z oryginalnej gry. Na szczęście „TOSC" ma też sporo zalet. Przede wszystkim jest tu dużo postaci z wysokim poziomem przeróżnych umiejętności, dzięki czemu gra stawia nam teraz większe wyzwanie. Bardzo dobrym pomysłem jest również to, że po zainstalowaniu tego dodatku, „Baldur's Gate" można rozegrać na dwa sposoby: od początku, z uwzględnieniem nowej lokacji lub z dowolnego save'u.

> **_„Nie można się oprzeć wrażeniu, że producenci nie odkryli przed nami wszystkich kart"._**

Zasadniczo struktura gry nie zmienia się, jednak „TOSC" oferuje kilka, niezbyt rzucających się w oczy, ale za to bardzo przyjemnych ulepszeń. Jednym z nich jest możliwość zdobycia większego doświadczenia. Jak zapewne pamiętacie w „Baldur's Gate" można było uzyskać maksymalnie 89 000 punktów, a dzięki „TOSC" będzie można zdobyć ich aż 161 000! W efekcie nasza postać staje się bardziej silna nie tylko pod względem fizycznym: po zdobyciu kolejnego lewelu mocniejsze będę również czary, jakimi się posługuje. Powiem Wam jednak szczerze, że mimo tego dobrodziejstwa, jakie na nas zesłała firma Interplay, nie mogę się oprzeć wrażeniu, że nie odkryła przed nami wszystkich kart. I mam podstawy, by tak sądzić! Mimo że nie zostało to jeszcze oficjalnie potwierdzone, krążą pogłoski, iż trwają prace nad „Baldur's Gate 2"! Jeśli jest to zgodne prawdą oznacza to, że goście z Bioware zachowują swoje najlepsze pomysły, do drugiej części gry, z zamiarem odniesienia co najmniej dwukrotnie większego sukcesu. No cóż, w tej sytuacji nie pozostaje nam nic innego, jak tylko cieszyć się „TOSC", która tak naprawdę jest dokładnie tym samym co „BG". I nie jest to wcale powód do smutku, bo czy dobry rolplejowiec martwiłby się tym, że przyjdzie mu załatwić w pięknym stylu kolejną armię ogrów?

Ross Atherton

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „TOSC", działa na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P133, 16 MB [redacted] RAM, [redacted] karty 3D**



Werdykt: Wyłączenie odgłosów, obniżenie jakości grafiki, trochę pomaga, ale gra nadal się wlecze.

■ Komputer Testowy: **P233, 32 [redacted] RAM, Voodoo 1 (nie używa)**



Werdykt: Gra pracuje bez zarzutu, scrolling jest bardzo płynny, a czas wgrywania danych krótki.

Gry Komputerowe — **WERDYKT 80%**

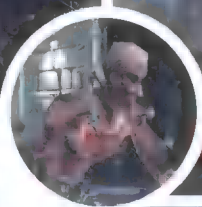
„Baldur's Gate" staje się dzięki „TOSC" jeszcze większa i ciekawsza, jednak na rewolucję przyjdzie nam jeszcze poczekać.

Redline: Gang Wa





Czy rozjeżdżanie rywali [redacted] radochy? Nie, kiedy my znajdujemy się pod kołami [redacted] wozu.



Strzelanina FPP i jazda samochodem? Pachnie mi [redacted] innowacyjnością.

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Accolade
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 16MB RAM, Karta 3D, Win95/98

Słyszałeś może [redacted] „Redline” ze stajni EA? Nie? Nic dziwnego, przez ostatnie sześć miesięcy strzelaniny spod znaku FFP przeżywały swój złoty okres. Wpierw świetne „Shogo” sprzedawane w Polsce za niecałe 70 złotych, grzechu warte „Sin”, obrzydliwie realistyczny „Trespasser”, sequel krwawej potrawki „Blood 2”, król wśród strzelanin FPP „Half-Life” i na samym końcu powód do narodowej dumy, czyli „Mortyr”. Uff, dużo tego, ale jakby komuś było mało... Dosłownie na dniach ukażą się, m.in.: „Aliens vs Predator”, największy znak zapytania roku 99 – „Quake 3 Arena” oraz kolejne epizody przygód księcia w „Duke Nukem Forever”. Nie ukrywajmy, tak iście wybuchowo skomponowana mieszanka swym nadmiarem może wywołać niezły mętlik w głowie.

Mad Max W 2060 Roku

W roku 2060, kiedy świat przypomina postatomowy schron dla bezpańskich zwierząt, nawet najstarsi obywatele przerażeni codziennością nie pamiętają czasów pierwszej dekady XXI wieku, zwanych także „Złotą Erą Techniki”. Wszystkie bliskie sercu wartości straciły sens... tfu, jaki sens!? To, co kiedyś było najważniejsze, także i w roku 2060 staje się celem ludzkiej egzystencji – dominacja, dominacja i raz jeszcze dominacja. Aha, do listy należałoby dodać unicestwienie konkurencyjnych gangów. W tym momencie musimy cofnąć się na chwilę do roku 1950, kiedy to uczony Reich wynalazł nowe źródło energii. Magazynowane w specjalistycznych kostkach i sprzedawane przez Korporację pod nazwą Orgone szybko stało się podstawową jednostką energetyczną. Wkrótce wszystkie państwa musiały zastosować się do wymagań Korporacji, wszak to ona miała wyłączność na rozprowadzanie Orgone. Sytuacja za panowania nowych rządów nie była wcale gorsza do poprzednich, ludzie żyli swoim życiem, przestępczość zdawała się zmniejszać. Jedynym błędem fatalnym w skutkach dla całej ludzkości okazało się przetransportowanie na Księżyc broni nuklearnej i zdetonowanie ładunków. Odłamki Księżyca zbombardowały poczciwą matkę Ziemię i tylko nieliczne jednostki zaszyte w miastach Korporacji zdołały przeżyć. Świat okryło pustkowie, rozpoczął się chaos, a po części zmutowani ludzie podzielili się na cztery toczące ze sobą wojnę gangi. W takie oto realia najnowszej produkcji Accolade – „Redline” – zostajesz rzucony. Wstępując do Company, jednego z gangów, zaczynasz wykonywać wiele zadań w 15 miastach. Powodzenia Ci nie życzę, bo i tak wiadomo, że prędzej czy później Twoje martwe ciało przykryje kilkumetrowa warstwa pyłu.

Pamiętaj, aby założyć noktrowizor – ten świat jest cholernie ciemny.

Jazda Na Czterech Kółkach

„Redline” nie jest kolejną strzelaniną. Owszem, z początku może wydawać się produkcją wtórną, jednak po kilku lewelach okazuje się całkiem miłą – chociaż nie do końca przemyślaną – i co najważniejsze, oryginalną pozycją na skostniałym rynku. Co zatem odróżnia „Redline” od innych tego typu produkcji? Atmosfera, engine, ilość i rodzaje broni, czy sposób, w jaki przerażają hordy przeciwników? Między innymi. Główną jednak różnicą jest to, że akcja produkcji Accolade dzieli się na dwie ściśle powiązane ze sobą części: standardową przygodę z widokiem first person i nie mniej fascynujące walki samochodowe. O ile pierwszy tryb wszyscy dobrze znamy, o tyle jazda i walka samochodem w grze FPP może wzbudzać lekkie kontrowersje. Zaręczam jednak, że sterowanie pojazdem za pomocą myszki sprawia ogromną radość, trzeba się jedynie przyzwyczaić.

Samochód jest bardzo elastycznym środkiem eksterminacji, od normalnego trybu wyróżnia go mobilność, szybkość i przede wszystkim mocniejszy zbiór arsenału na pokładzie. Korzystanie z jego usług staje się wręcz niezbędne – szczególnie, kiedy gracza atakuje szereg wrogich pojazdów. Co ciekawe, gracz nie jest przywiązany do jednego modelu, może dobrowolnie przesiadać się między wszystkimi – nawet konkurencyjnymi – pojazdami i korzystać z ich arsenału... A propos arsenału, w trybie dla „chodzącego” gracza dostępnych jest 10 broni: początkowo będą to wirnik, szybka maszynówka, czy bardzo mocny shotgun. Z biegiem czasu przybędą rakietnica, granatnik i jeszcze kilka innych kolosów. Wszystkie z wyżej wymienionych giwer są wariacjami jednego modelu broni. Tak, tak – broń „transformuje” się na naszych oczach. W „Redline” bardzo ważną rolę odgrywa też pierwiastek fabularny. Uważne oglądanie i słuchanie łączących poziomy filmików wykonanych w 3D nie tylko wyjaśni wszystkie cele misji, ale pomoże wczuć się w klimat. Sam zaś wygląd, praca kamer i gra aktor-



rfare 2066

ska są... uhm... palce lizać. Ogólne wrażenie przewyższa o kilka oczek wstawki z „Sin". Misje, a jest ich 15, zazwyczaj polegają na zniszczeniu tudzież odnalezieniu i wykradnięciu danych obiektów. W praktyce sprowadza się to do wyniszczenia wszystkiego, co stoi nam na drodze. Dosyć interesująco przedstawia się wieloosobowa część gry. Niestety, nie miałem okazji dogłębnie przetestować Multi-playera, dlatego też jedyne, co mogę powiedzieć to, to że jest i prezentuje się nad wyraz dobrze. Maksymalnie 16 graczy zagra przez Internet lub IPX i rzuci się w wir fascynującej walki deathmatchu, bądź zabawi się w podkradanie flag.

Niestety, najnowsze dziecko Accolade'u nie jest pozbawione wad. Przede wszystkim – kuleje design leweli. Jak na dłoni widoczna jest ich prosta architektura (nawet konkurencyjni gangsterzy zostali porozmieszczani jakoś tak niechlujnie). Po drugie – nieprzemyślane zagadki. I po trzecie – rozczarowujące AI. Rywale, mimo iż całkiem celnie strzelają, zachowują się niemrawo – nie zauważysz tu spektakularnych uników a'la „Unreal", czy robiących duże wrażenie ataków w grupach.

Walka Na Pustyni

Wielka to przyjemność oglądać „Redline" w całej swojej okazałości na mocnym sprzęcie, szczególnie gdy pod maską miejsce na slocie zagrzewa akcelerator – i to najlepiej drugiej generacji. Świat przedstawiony w grze jest piękny i mroczny. Na uwagę zwraca szczegółowość wszystkich wieloboków pokrytych teksturami wykonanymi z laserową precyzyjnością (szkoda, że takimi ciemnymi – czasami trzeba wręcz rozjaśniać monitor). Mówiąc najkrócej: engine Accolade spokojnie można położyć na półkę obok „Half-Life", czy „Unreal". Krwawym wydarzeniom na ekranie towarzyszą niestety średniej jakości dźwięki. Świetna jest za to ścieżka dźwiękowa, hardrockowe riffy (YES!) przeplatające się z eksplozjami i mixami techno dają iście przepyszną karmę dla uszu. Czasami usłyszymy pochwały lub (znacznie

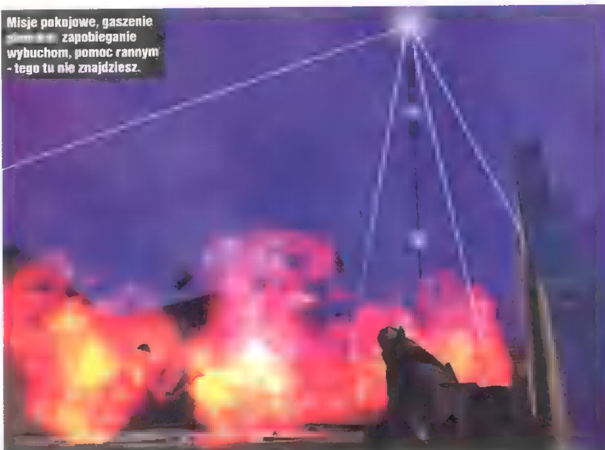


częściej) narzekania szefa Company. Koleś dosyć często używa zwrotów w stylu: „cholera, przeczuwałem, że nie będzie się nadawał" lub „dobra robota, czym prędzej wracaj do bazy". Fajnie...

Bez Litości!

Przy „Redline" nie obyło się bez typowych dla recenzenta rozterek i mieszanych uczuć. Początkowo gra zaskakuje – ba! – szokuje dosyć nietypowymi, ale przyjemnymi rozwiązaniami. Po niedługim czasie na jaw wychodzą irytujące wpadki, nawet sama rozgrywka staje się ciemna, jak otaczający gracza świat. Jednak w ogólnym rozrachunku „Redline" wypada bardzo, ale to bardzo dobrze. Świetnej grafiki i przyjemnej ścieżki dźwiękowej, potęgowanych przez apokaliptyczną wizję świata, nie zniweczyły nawet niektóre zgrzyty. Zdołały jedynie zasłonić blask świetnej gry. Dlatego też wystawiam jej wysokie 87%. Zdecydowanie polecam! ***Groovy***

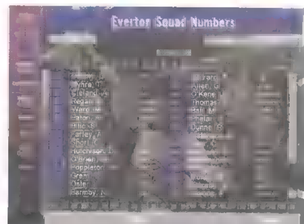
Gry Komputerowe	WERDYKT
Początkowo zasługuje nawet na 90%, jednakże po kilku lewelach cała rozgrywka robi się nieco monotonna.	87%



Misje pokojowe, gaszenie [illegible] zapobieganie wybuchom, pomoc rannym - tego tu nie znajdziesz.

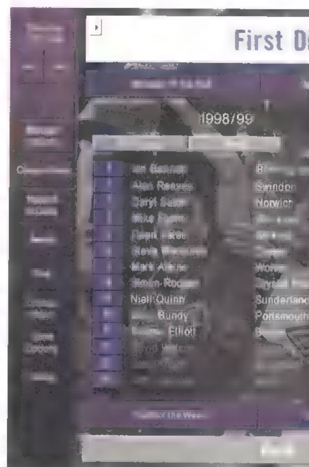
Championship Ma

Na tę grę czekałem od wielu miesięcy. Czytałem o niej w różnych publikacjach na necie z wypiekami na twarzy, aż w redakcji się ze mnie naśmiewali. Kończyło się to dla nich katastrofalnie, gdyż tylko nieliczni wracali do domu bez fioletu pod okiem. I tak po wielu bojach dostałem ją do recenzji.



INFO

Wydawca:	Eidos Interactive
Producent:	Sports Interactive
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium [illegible] SVGA, [illegible] RAM, 4xCD-ROM, Win95/98

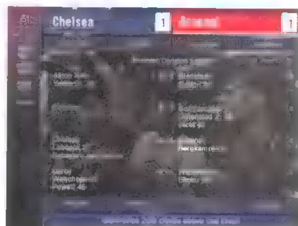


Po dosyć standardowym wstępie pora na konkrety. Zostajesz człowiekiem odpowiedzialnym za politykę personalną i finansową klubu piłkarskiego oraz zajmujesz się doborem taktyki i treningiem zespołu. Brzmi dosyć poważnie i tak też jest w rzeczywistości. Ponadto „CM3" jest grą pełną liczb mających głębszy sens.

Jak zapewne zauważyliście, jest to już trzecia (wliczając edycję 97/98, to nawet 4) odsłona „CM" i każda z nich od strony graficznej jest inna, ale nigdy nie następowała rewolucja, jeżeli chodzi o interfejs użytkownika, jak ma to miejsce w „CM3". Dla tych, którzy nie mieli do czynienia z poprzednimi częściami, na pewno nie będzie onprzeszkodą. Ale Ci, którzy są miłośnikami serii „CM", mogą mieć poważny problem. Nawet mi staremu wyjadaczowi (chyba popadłem w egocentryzm:)) jeszcze teraz zdarzają się akcje w menu w stylu: co ja tutaj robię. Jazda przednia, ale chol... człowieka czasami trafia. Nie twierdzę, że poprzednie menu było lepsze, ale... no właśnie.

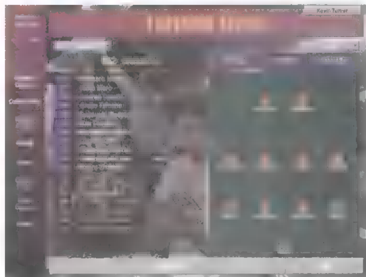
Ta gierka jest tym samym dobrym „CM" jakiego znamy. Teraz producenci uraczyli nas bazą ok. 25000 zawodników, a każdy z nich jest opisany jeszcze większą liczbą cech niż miało to miejsce w poprzedniej części. W tej chwili to ok. 30 pozycji w skali od 0 do 20, plus wyszczególnienie nogi, którą gracz kopie, kondycja w procentach, morale oraz aktualna forma (podawane są noty z ostatnich 5 spotkań). Jest tego trochę, ale nie wszystkie wskaźniki dla gracza są ważne. Przykładowo, dla bramkarza najważniejsze są: agility, handling i positioning, a dla rozgrywającego: passing, pace, creativity. To oczywiście nie wszystkie cechy, jakie powinien mieć dany gracz na określoną pozycję, ale zwykle mieści się to w 6-7 opisach, które charakteryzują jego umiejętności. I to po nich widać, czy rzeczywiście jest z delikwenta kozak i czy tak naprawdę do czegoś się nam przyda. Wtedy reszta cech jest mniej ważna, chyba że chcemy gracza przekwalifikować na inną pozycję, ale o tym później. Oprócz zawodników możemy sobie dobierać innych współpracowników, takich jak: asystenta menedżera, trenerów, scoutów (wyszukiwacze talentów). Te z pozoru mniej ważne osoby mają nieraz decydujący wpływ na wyniki osiągane przez zespół. Stanowią taką przysłowiową kropkę nad „i". No chyba, że dysponuje się ekipą, którą może trenować nawet teściowa, ale to się rzadko zdarza. Pojawiła się także opcja treningu, która jest nowością w serii gier „CM". Dzięki niej można ustawiać trening specjalistyczny dla graczy na poszczególnych pozycjach, jest to szczególne ważne dla młodych zawodników. Oczywiście można zostawić opcje treningu w standardowym ustawieniu i tak proponuję uczynić na początku zabawy z „CM3". I to właśnie w tej opcji można wyspecjalizować piłkarza z jednej pozycji na drugą. Bo może się zdarzyć, że rozpoczynając grę mamy dwóch bardzo dobrych zawodników na tej samej pozycji, a miejsce na boisku jest tylko dla jednego. I co wtedy? Są dwa wyjścia, albo jeden z nich grzeje ławę (należy wziąć pod uwagę, że zapewne mamy też innych piłkarzy na tę pozycję), albo zmienimy któregoś na boisku. Tu trzeba wykazać się odrobiną logiki. Należy zwrócić uwagę czy delikwent jest może zawodnikiem umiejącym strzelać obiema nogami (zmiana pozycji w obrębie tej samej formacji), czy też może zostać przekwalifikowany na zawodnika zupełnie innej formacji (patrz pozostałe umiejętności). Dzięki tej opcji możemy bardziej

> **Managerów było wielu, ale nikt nie śmiał zagrać przy „Championship Manager 3".**





nager 3



efektywnie ustawić nasz zespół, nie licząc oczywiście wyboru odpowiedniej taktyki. No i tym słowem u wielu graczy wywołałem dreszczyk emocji. Bo każdy z nas ma swoją ulubioną i sprawdzoną taktykę, o której nie chce nikomu powiedzieć i do której stara się dobrać zawodników. W „CM3" jest tak samo, jak w poprzednich częściach. Można dla każdej ligi opracować taktykę, która gwarantuje sukces. Oczywiście przy podparciu jej piłkarzami o odpowiednich umiejętnościach. No i tak doszliśmy z powrotem do samych piłkarzy. Jak w każdym dobrze prowadzonym zespole oprócz zawodników, którzy aktualnie grają, trzeba wychowywać młody narybek. Do tego służy druga drużyna (rozgrywa mecze) z tym, że występuje pewne ograniczenie. A mianowicie nie można mieć w kadrze pierwszej i drugiej drużyny w sumie więcej niż 50 piłkarzy. Dużo i mało, ale to i tak więcej niż można było mieć w poprzednich częściach. Wracając do drugiej drużyny, to w wyszukiwaniu młodego narybku pomagają nam „skołci" (hi, hi, hi), a doszkalają ich trenerzy. Jednak nie każdy coach nadaje się do pracy z młodzieżą i o tym należy pamiętać przy ich doborze. No i tak w koło. Niestety, „CM3" to gra wielu kompromisów, bo przecież wszystkich nie da się uszczęśliwić.

Mecz tak jak w całej serii „CM" odbywa się w trybie tekstowym. Jest jednak mała zmiana, gdyż można regulować czas przebiegu meczu, czego do tej pory nie było. Niby nic, ale bardzo wzrasta tempo i przyjemność (przynajmniej dla mnie) rozgrywania kolejnych sezonów. Tak samo jak w poprzednich częściach dokonuje się zmian taktyki i zawodników, według zasad, jakie obowiązują w danej lidze. A mamy do wyboru ligi: argentyńską, belgijską, brazylijską, duńską, angielską, francuską, niemiecką, holenderską, włoską, japońską, norweską, portugalską, szkocką, hiszpańską i szwedzką (uff). Trochę tego jest i gra we wszystkich naraz potrzebuje dosyć szybkiego komputera z odpowiednią ilością RAM-u i ok. 1 GB na twardym dysku. Bagatela! Ale tak już jest. Być może kolejna część „CM" zostanie wydana na DVD. Aż strach pomyśleć, jaki by był kocioł.

Na koniec zostawiłem kwiatek, jakim jest instrukcja do gry. Muszę się przyznać, że przeczytałem ją pobieżnie tuż przed napisaniem tego tekstu i jestem zachwycony jej tłumaczeniem, bo to istne arcydzieło. Widać, że po tłumaczu nikt jej nie przeczytał, pojawiają się bowiem dla przykładu opcje: normalne kiwanie, swobodne i twarde (zapewne też kiwanie). W swobodnym kiwaniu można przeczytać: „Wariant swobodnego kiwania nakazuje twojej drużynie unikanie kiwania i w rezultacie daje mniej skuteczne kiwanie...". Inny kwiatuszek to „najbardziej twórczy pomocnik", prawdopodobnie chodzi o rozgrywającego. Takich byczków jest sporo i szkoda, że nikt sobie nie zadał trudu, aby tę biedną instrukcję chociaż raz przejrzeć. Naprawdę w niektórych miejscach nie ma ona nic wspólnego z językiem polskim. A szkoda, bo początkujący powinien ją przeczytać, żeby zapoznać się z niektórymi opcjami, a tak może się przez nią oduczyć mówić i pisać po polsku.

Zamiast standardowego zakończenia mam propozycję dla wszystkich maniaków „CM". W jednym z najbliższych numerów pojawią się moje porady odnośnie „CM3". Zapewne wielu z Was ma swoje przemyślenia i być może chciałoby się podzielić nimi z innymi czytelnikami. Proszę przysyłać na adres redakcji listy, dyskietki, e-maile z dopiskiem „CM3". A chodzi tu o standardowe rzeczy, takie jak: najlepsi gracze (imię, nazwisko, pozycja, wiek, cena), taktyki (najlepiej ściągnięty screen lub save taktyki, w obu przypadkach opis na ile to ustawienie jest skuteczne), trening (tak samo jak poprzednio z zaznaczeniem dla jakiej pozycji jest to trening). Mogą to też być opowiadania z przebiegu kariery menedżera (opublikujemy tylko te, które będą w formie elektronicznej), kogo kupiłeś, kogo sprzedałeś, co osiągnąłeś. Oraz każda dowolna propozycja wnosząca coś do tych porad. Co się nie zmieści w gazecie, zostanie wrzucone na krążek. Tak więc zapraszam do zabawy. Pstryk (zgasło światło).



Michał

Gry Komputerowe WERDYKT

„CM3" to kawałek dobrego softu, mimo tej nieszczęsnej instrukcji.

96%

Asterix





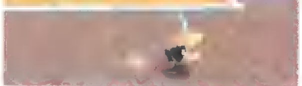
Muszę się Wam przyznać, że mimo mojego zaawansowanego wieku uwielbiam oglądać kreskówki w telewizji. Moje ulubione to struś pędziwiatr i kojot, ale bardzo lubię też Asterixa. To nie tylko śmieszny komiks, ale także trochę ucząca historii starożytnej kreskówka.

INFO

Wydawca:	Infogrames
Producent:	Infogrames
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Gdy byłem na targach w Londynie, bardzo ucieszyłem się, że Infogrames wyda gierkę o Asterixie. Kiedy ją otrzymałem to jednak mocno się zdziwiłem – gra jest mieszanką kilku gatunków: strategii, zręcznościówki i gry logicznej. I jest to udane połączenie. Całkiem ładne interko wprowadza nas w historię gry – aby pomóc druidowi przyrządzić napój, musimy znaleźć kilka składników, które poukrywane są w całej Galii. Oczywiście te składniki będziesz musiał zdobyć Ty, drogi graczu. Gra wygląda następująco – każda ze stron (Rzymianie i Gallowie) mają w ciągu swojej kolejki trzy fazy ruchu: w pierwszej fazie jako druid rozdzielasz porcję magicznego napoju, które symbolizują wojska galijskie (ilość napoju zależy od liczby zdobytych terytoriów), w drugiej fazie atakujemy rzymskie obozy Obeliksem, zaś w ostatniej Asterix może przemieszczać „wojska" do przygranicznych terenów.





Po naszej kolejce podobnie zabawiają się Rzymianie (tyle, że oni mają od początku zajęte wszystkie tereny, zaś my mamy tylko jedną wioskę, z której musimy wziąć pod swoje „skrzydła" całą Galię). Ponadto w kilkunastu miejscach (większe miasta, forty) czekają nas zręcznościówkowe wstawki do pokonania (rzut rzymianinem, platformówka w lasach i miastach, rozbijanie beczek na czas itp.) Zadania te są ciekawe, niezbyt łatwe i sprawiają sporo przyjemności.

Głównym atutem gry jest duża zgodność z klimatem kreskówki/komiksu. Każdy fan tej serii ucieszy się na możliwość wysyłania Rzymian na orbitę, polowania na dziki i zatapiania pirackiej galery. Jest to wykonane w ładny i czytelny sposób, a dodatkowe animacje tylko podtrzymują wrażenie uczestniczenia w wydarzeniach na ekranie. Nie najgorzej jest też z oprawą dźwiękową, choć fajerwerków nie uświadczymy. Gra na pewno spodoba się miłośnikom serii komiksów, a i inni lubiący takie mieszanki na pewno znajdą coś dla siebie. Uważam grę za udaną, choć na pewno



nie wybitną – można przy niej miło spędzić kilka godzin dziennie, ale podejrzewam, że mało kto zdecyduje się zakończyć grę ponownie na wyższych poziomach trudności. Polecam ją szczególnie młodszym graczom.

Baron Jack

Gry Komputerowe WERDYKT

Naprawdę udana adaptacja kreskówki na PlayStation, polecamy większości graczy.

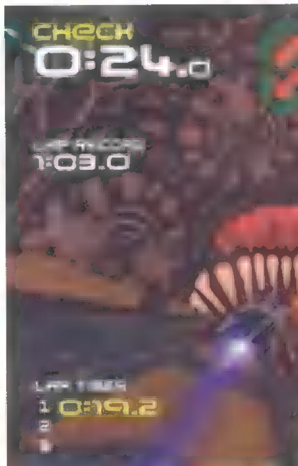
70%















WipeOut 64

Stary HIT z PSX'a i Pieca na N64. Czekaliśmy na ten hit kilka ładnych lat. Psygnosis zdecydował się wypuścić coś wreszcie na N64, szkoda, że po kilku latach i w obliczu kłopotów. Ostatnio Psygnosis wypuszczał tytuły raczej średnich lotów.

Kiedy powstawały takie tytuły, jak „Destruction Derby" czy „WipeOut" na PSX'a, Psygnosis był na szczycie i nazwano go firmą kultową. Teraz no cóż, jest jak jest, ale cieszy fakt, że wreszcie firma przejrzała na oczy i zaczęła działać na poletku Nintendo, mam nadzieję, że nie jest za późno. „WipeOut64" przyszedł na świat w trudnym dla niego okresie w tym samym czasie pojawiły się bowiem również największe hity, długo oczekiwane - „Zelda64", „Turok2". Bezpośrednimi konkurentami „WipeOuta64" są „F-Zero" i „ExtremeG2". Według mojej oceny „WipeOut64" wygrywa z dość przeciętnym, ale wspaniale opracowanym graficznie „ExtremeG2", ale przegrywa z wszechstronnym i niesamowicie grywalnym „F-ZeroX". Wygląda na to, że trochę za późno na „WipeOuta64", spóźnił się o co najmniej rok. Pomimo tego produkt Psygnosisu jest dobrze opracowany, posiada wprawdzie średnią grafikę (w dobie Turoka2 i Zeldy), denerwuje momentami doczytywanie krajobrazu, tego po prostu nie powinno być, to jednak samo granie jest przyjemne i emocjonujące. Muzyka jest bardzo dobra, jest jej dużo jak na kartę i co najważniejsze dość dobrej jakości. Przypomnę świeżym posiadaczom, że „WipeOut" na Pleja to przede wszystkim wspaniała muzyka i doskonały klimat gry, wersja na N64 ma znacznie mniej muzyki, z przyczyn raczej oczywistych. Tradycyjnie „WipeOut" to gra trudna i nie dla mięczaków, przeciwnicy kierowani przez CPU to zadziory i cwaniaki jakich mało. Trochę jednak jest to wkurzające, jeśli popełnisz jeden błąd – Twoje szansę maleją prawie do zera, bo reszta grzeje w szaleńczym tempie, oczywiście na trudniejszym etapie, bo na Vector można jeszcze sobie pozwolić na kilka błędów. Bardzo ważną rzeczą jest odpowiednie wykorzystywanie broni, wprawdzie stosowanie jej nie jest tak czaderskie jak w „MarioKart" czy w „Diddy" to jednak Psygnosis to nie Nintendo i trzeba się z tym pogodzić. Do dyspozycji gracza jest 7 standardowych broni, 4 power-up'y oraz 4 specjalne bronie do każdego pojazdu; Feisar, AG Systems, Auricom, Qirex. Do tego dochodzi jeszcze jeden ukryty Piranha2, ale to już inna historia. Trasy, ważna sprawa, w „F-Zero", który pozostaje poza konkurencją, jest ich 24 plus generator losowy, w „ExtremeG2" jest 36 kombinacji tras, w „WipeOut64" mamy tylko 6 tras + jeden; Machaon2 (klasa Vector), Sokana (Venon), Klies Bridge (Vector), Terafumos (Rapier), Dyroness (Venom) i piekielny Qoron4 (Phantom) oraz ukryty Velocitar, jako siódmy. Dobrze, że programiści nie zapomnieli o trybie dla wielu graczy, bez problemu więc możemy pograć w tryby dla 2 i 4 graczy. Nie muszę chyba nikomu reklamować tego typu rozrywki. Podsumowując, wszyscy, którzy pozbyli się PSXa i nabyli kultową N64, a pamiętają i kochają starego „WipeOuta" powinni pomyśleć o zakupie, jeśli jednak szukasz najlepszych wyścigów przyszłości nie wahaj się, „F-Zero64" rządzi.

Gruby

INFO

Wydawca:	Nintendo
Producent:	Psygnosis
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Lucas Toys
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe





Gry Komputerowe WERDYKT

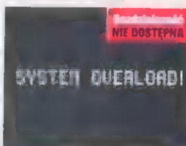
Gorsza od „F-Zero64", lepsza od „ExtremeG2", to jest moja opinia i mój wyrok.

79%

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „MechWarrior 3" pomykał będzie na Twoim

■ Komputer Testowy: **P166, 32 MB RAM, Voodoo 1 (4MB)**



Werdykt: Wysiłek potrzebny do wyświetlenia obrazu okazał się zbyt wielki. Fuj.

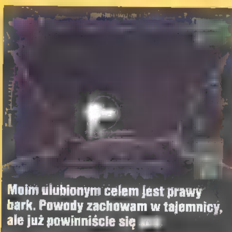
■ Komputer Testowy: **P266, 32 MB RAM, Voodoo [redacted] (12 MB)**



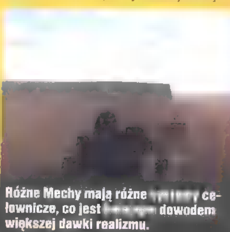
Werdykt: Gra się doskonale. Prawie nie ma różnicy między tym systemem a PII 350.

ZOOM TRZĘSIE ŚWIATEM

W świecie gier komputerowych płynne zbliżenia są odpowiednikiem modnych ostatnio zbyt szerokich spodni. W zasadzie jeśli ich nie masz, to nie możesz słuchać już płyt Beastie Boys. A raczej nie możesz strzelać do odległych celów. Chociaż snajperska taktyka nie jest aż tak ważna w „MechWarriorze" (wyobraźcie sobie gigantycznego robota kryjącego [redacted] w koronie drzewa z gałązkami powtykanymi wokół głowy), to jednak celne strzelanie we wrażliwe punkty ma swoje zalety.



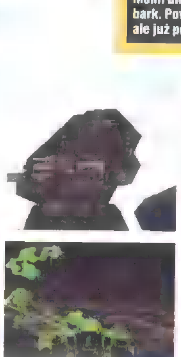
Moim ulubionym celem jest prawy bark. Powody zachowam w tajemnicy, ale już powinniście się [redacted]



Różne Mechy mają różne [redacted] celownicze, co jest [redacted] dowodem większej dawki realizmu.



„Teraz moja kolej na zjeżdżalni. Jazda."







„Starsiege", wichry wojny zapędzą Cię w gęsto zabudowane tereny, gdzie budynki będą waliły się w czasie walki, wywołując panikę u maleńkich ludzików. Weźmy zadziwiające momenty poetyckiego piękna: fale romantycznie rozbijające się o skażone plaże, porywane wiatrem wysuszone rośliny, dziwne uczucie, które ogarnia Cię po ucieczce z ognia walki i chwili wytchnienia pod szumiącym wodospadem. Albo podziemne tunele. Albo...

Odrobina krytyki? No dobra. Chociaż „MechWarrior" jest równie elegancki pod każdym względem jak szukający klientów akwizytor, to jednak w dziedzinie (sztucznej) inteligencji nieco niedomaga. Mogłoby się wydawać, że po stworzeniu tak złożonej scenerii, należałoby dołożyć równie dużych starań, aby przeciwnicy mogli ją sprawnie pokonywać. Niestety, wrogie Mechy często są przechytrzane przez iście zwierzęcy spryt... co bardziej stromego pagórka. Jakimś cudem zwierają im się styki i potrafią całymi godzinami walić głowami w zbocze. Kiedy jednak ich metalowy system nerwowy w końcu zaskoczy, potrafią szybko ruszyć do akcji, co czyni z nich dosyć wymagających, choć nieco przewidywalnych przeciwników. Natychmiast zauważyłem, [redacted] chociaż potrafią koncentrować ogień, to jednak zawsze celują w korpus. Jeżeli zdejmiesz z kończyn osłony i przyspawasz metalowe osłony do tułowia, Twoja zdolność przetrwania gwałtownie wzrasta. Kolejną ich słabością jest fakt, że promień zagrożenia (odległość, w jakiej zaczynają brać Cię na cel) jest nieco mały. Czasami więc można powoli posuwać się do przodu i atakować wrogie Mechy pojedynczo, rozwalając je po kolei.

> ***„Równie elegancki pod każdym względem, jak szukający klientów akwizytor."***

Martwi mnie to, gdyż zawsze jestem rozczarowany, kiedy wykorzystuję luki w rozumowaniu AI zamiast mierzyć się z wrogiem jak równy [redacted] równym. Jednak praktycznie każda gra komputerowa od czasu „Space Invaders" popełniła podobne grzechy. W „MechWarriorze" to razi, gdyż reszta jest tak bardzo realistyczna. Ta najnowsza doza igraszek czyni z gatunku walk robotów coś, czemu nie można się oprzeć. Jeszcze tylko ostatnie słowo ze strony sprzedawców procesorów i dostaniemy to, o czym zawsze marzyliśmy.

James Ashton

PROFIL GRY

„MechWarrior 3" jest:
- Pełnym detali pseudosymulatorem
- Wymagającą myślenia strzelanką
- Dosyć powolny

„MechWarrior 3" nie jest:
- Szybki i pełny przemocy
- Opowieścią romantyczną osadzoną na Bałkanach
- Kandydatem do Nobla w kategorii AI

Gry Komputerowe — WERDYKT

Górująca gra, dorównująca wzrostem Mechowi. Heavy metal jest super.

90%

HARDWARE

Może zabrzmi to niewiarygodnie ale prezentowane dzisiaj produkty wzajemnie się uzupełniają. Ot, choćby werbalnie. TNT2 może się stać Waszym... przeznaczeniem.

Zdetonuj To Sam!

Mimo tego, że dzisiaj nie będzie cytatów z „Domowego piromana" ośmielam się właśnie tak zatytułować nasze spotkanie. nVidia tym razem zafundowała nam zabawkę, nad którą warto nieco posiedzieć i bliżej przyjrzeć się jej parametrom.

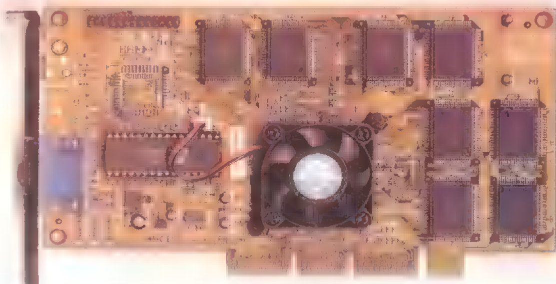
INFO

Producent:	nVidia
Dystrybucja:	BIOS, tel.(022) 6684260
Cena:	899.00

Mowa oczywiście o drugiej odsłonie karty Riva TNT. Ledwie kilkanaście miesięcy temu mogliśmy się cieszyć możliwością dokonania zakupu szeroko reklamowanej TNT-ki, a już na rynek wpłynęła jej następczyni. Spowodowane to było w głównej mierze wielkim wyścigiem, jaki stał się udziałem największych potentatów na rynku kart 3D. nVidia i 3Dfx wzięły się za przysłowiowe łby, bo wszystko wskazuje na to, że niebawem po kolejnych posunięciach marketingowych, któraś z tych firm może zdobyć pozycję niekwestionowanego lidera na rynku. Graczom wydawać się może, że support firm software'owych, który uzyskał 3Dfx zadecydował o jego pozycji, ale nVidia szybko uczy się na błędach - produkt, który dziś chcemy Wam przedstawić może zadecydować o tym, kto założy koszulkę lidera.

Przede wszystkim testowana przez nas karta działa tylko na złączu AGP, więc miłośnicy dość leciwego PCI odpadają. To chyba najbardziej rzucająca się w oczy różnica między TNT 2, a Voodoo 3. Najnowsza karta nVidii obsługuje standardy AGP x 1,2 i jeszcze nie istniejący (prace na ukończeniu) x 4. Jak z tego wynika można ją stosować również zamiast karty 2D, co w zasadzie staje się powoli regułą wśród produktów dedykowanych szynie AGP.

Sercem najnowszego układu jest chip nVidia TNT2TM, który zapewnia nam pełny, 32-bitowy rendering, wsparty układem RAMDAC taktowanym z częstotliwością 250 MHz. No dobrze, widzę Wasze zdziwione twarze, więc spieszę podpowiedzieć... Będzie prosto z mostu - im RAMDAC szybszy, tym szybsza konwersja sygnału cyfrowego do analogowego - a więc szybsze wyświetlanie. Na pokładzie znajduje się 32 MB RAM-u, co jak na razie plasuje TNT2 w rzędzie kart o najdłuższej żywotności rynkowej. Konkurencyjne Voodoo 3 poprzestało na 16 MB. Wielkość jaką zaserwowała nam nVidia wydawać się może szokująca, ale wieści dotyczące Voodoo 4 (nieeeeeeee!) wyraźnie wskazują, że obrana droga jest słuszna. Instalacja karty przebiega bezproblemowo, ■ co bardziej uważni użytkownicy szybko rozpoznają po dwóch nacięciach na „śledziu" owo rozreklamowane AGP x4. Dołączone do karty sterowniki i programy pomagające w użytkowaniu produktu działają bez zarzutu, a ich instalacja nie stanowi problemu. Po kilkunastu minutach (i paru restartach) mamy wreszcie w naszej maszynie upragnioną dopałkę! Na samym początku musimy wyjaśnić, że na razie przynajmniej (połowa maja), nieszczęściem tej karty są niezbyt dopracowane sterowniki i brak gry, która wykorzystałaby drzemiące w niej możliwości. Jesteśmy pewni, że tylko kwestią czasu jest poprawienie zauważonych, software'owych mankamentów. Aby móc powiedzieć coś więcej o najnowszym dziecku nVidii, wykorzystaliśmy naszego starego druha „Quake 2", aby pomógł nam w poznaniu jej możliwości. Zastosowany test tzw. Demo 1, pozwolił ustalić przydatność karty do naszych, giercowniczych zastosowań, po czym kartę poddano ostrzejszemu sprawdzianowi - Massive. Oto i wyniki:



TEST 1

Program	800x600	1024x768
Quake 2 Demo 1	72	56
Quake 2 Massive	58	49

Wyniki w zasadzie nie wymagają komentarza. Nie udało się karcie przeskoczyć magicznego progu 100 klatek na sekundę (a dochodzą nas głosy, że Voodoo 3 już to zrobiło), lecz to co zobaczyliśmy było naprawdę interesujące. Sądzimy, że średnie wyniki, jakie karta osiągnęła w rozdzielczości 1024x768 spowodowane są brakiem właściwych rozwiązań software'owych.

Zastosowaliśmy tutaj tryb grafiki 16-bitowej, co w pełni nie wykorzystuje mocy karty, której wielkim atutem jest przecież pełny, 32-bitowy rendering. Rzecz jasna nie odmówiliśmy sobie tej przyjemności. Wyniki poniżej:

TEST 2

Program	800x600	1024x768
Quake 2 Demo 1	68	45
Quake 2 Massive	56	42

Dodajmy, że jest to pełne, 32-bitowe renderowanie, którego efekty są widoczne gołym okiem. W przeciwieństwie do swego największego konkurenta, nVidia postawiła na hardware'owe rozwiązania, dzięki czemu nie mamy tutaj „udawanego" 22-bitowego renderingu (vide Voodoo 3).

Podsumowując - obecnie TNT 2 kosztuje ok. 900 złotych. Voodoo 3 2000 można kupić za 2/3 tej kwoty, zaś wersja V3 3000 jest od Rivy niewiele tańsza. Technicznie TNT góruje nad przeciwnikiem, a zmieniona polityka marketingowa firmy zaowocowała już podpisaniem wielu umów z producentami oprogramowania. Czas pokaże, czy następczyni TNT nie podzieli jej losu - fascynacji techników i zapomnienia graczy.

Jagd52 & Suicide

Dwa Razy „Przeznaczenie”

Joy, jaki jest, każdy widzi.

Tym banalnym wstępem wypadało mi zacząć test joysticków. Jeśli chodzi o hardware, to jest to dość wdzięczny temat - koszt „zabawki” nie jest tak wielki, jak na przykład procesora czy najnowszego akceleratora. A i długość żywota (tzn. „ile czasu kupiona maszynka jest nowoczesna” - w przypadku procesorów to jest jakiś miesiąc) znacznie większa. Swoją drogą ludziom z branży ostatnio coś się wywróciło do góry nogami. Na rynku pojawiły się dwa nowe procesory - PIII oraz K6 III. O tym pierwszym fachowcy piszą, że w ogóle nie warto go na razie kupować, a drugi zniknie z rynku, jak tylko AMD wprowadzi w czerwcu K7. Pytanie brzmi, po co w ogóle pojawiły się te procesory? Oto zagadka. Wróćmy jednak do joysticków. Destiny to linia akcesoriów angielskiej firmy Leda Media Products (http://www.leda.co.uk). W jej skład wchodzą pady, kierownice i opisywane dziś dwa analogowe joysticki, „d4” i „d5”. Praktycznie można je potraktować jako jeden i ten sam produkt. Różnica tkwi jedynie w tym, że „piątka” ma 8 przycisków (4 standardowe i 4 programowalne), podczas gdy „czwórka” ma ich tylko 4 (standardowe). Drążki podłączamy do gniazda na karcie dźwiękowej, kabel ma długość nieco ponad 1,5 metra. Oba produkty wykonano dość solidnie, chociaż użyty plastik sprawia wrażenie nieco topornego (szczególnie przyciski i pokrętło przepustnicy). Nie próbowałem co prawda rzucać nimi o ścianę ani przeprowadzać innych ekstremalnych testów, niemniej kilka dni intensywnego grania nie nadszarpnęły zbytnio konstrukcji drążków, co pozwala wnioskować o ich wytrzymałości. Szeroka, obła podstawa, obciążona została od dołu specjalnymi ciężarkami, dzięki czemu joy jest dość stabilny. „Dość”, gdyż niestety nie pomyślano o zamontowaniu przyssawek (co staje się powoli cechą wspólną wszystkich najnowszych joysticków), więc jeżeli druga ręka, teoretycznie przytrzymująca joy po lewej stronie, powędruje na przykład do klawiatury w celu wciśnięcia kilku klawiszy (symulatory), podczas gdy wykonujemy jednocześnie intensywny skręt w prawo, drążek może utracić stabilność (na niskim pułapie - skutki opłakane ;-). Drążki z podstawą połączono za pomocą mało estetycznej gumy. W sumie jednak trzyma się je w dłoni dość wygodnie, człowiek nie męczy się nawet po dłuższym graniu. Cztery przyciski na drążku umieszczono w dogodnych miejscach, są łatwo i intuicyjnie dostępne. Dodatkowo „na szczycie” zamontowano modny ostatnio (i wygodny) „grzybek”, spełniający rolę małego joypada, a pozwalający na wygodne rozglądanie się np. po wirtualnych kokpitach w symulatorach. Po przekręceniu umieszczonego w podstawie pokrętła nasz joy może się zmienić w przepustnicę, jednak wygoda tego rozwiązania jest dyskusyjna. Osobiście wolałbym dodatkowy drążek, tak jak na przykład ma to Logic 3 Phantom. Dodatkowe 4 przyciski „d5” umieszczono wygodnie na podstawie. Sprawdzają się bez zarzutu, ułatwiają znacznie życie miłośnikom symulatorów lotu (aczkolwiek nie jest to jeszcze to, co może nam zaoferować taki Gravis Firebird 2 i jego 13 przycisków).



Oba joysticki sprzedawane są z krótką polską instrukcją. W pudełku „Destiny d5” znajdziemy jeszcze dyskietkę z programem pozwalającym na zaprogramowanie wszystkich 8 przycisków. Niestety, instaler głupieje w momencie gdy Windowsy mamy zainstalowane w innym katalogu niż C:\windows. Jest to dość zaskakujące, a potem należy radzić sobie samemu i ręcznie rozpakować i dograć dwa pliki do systemu. Później jest już bez problemów. Przesiadka z gołej klawiatury na joy'a jest dobrym pomysłem. Nawet „Croc” i inne trójwymiarowe platformówki nabierają nowego wyrazu. Jednak lepiej sprawdza się w ich przypadku pad, gdyż joy chodzi nieco za „ciężko”. Szczególnie przyjemnie grało mi się za to w „X-Wing Alliance”, „Rogue Squadron”, „Wargasm”. W tego rodzaju grach od razu czuje się skok jakościowy, większą precyzję sterowania. Na koniec warto spojrzeć na cenę „d4” i „d5”, która jest dość przystępna. Odpowiednio, 113 i 139 zł. Za tę sumę dostajemy całkiem niezły produkt, w tej klasie cenowej dobrze zrobiony jakościowo. Osobiście polecam bardziej nieco droższy „d5”, ze względu na większą liczbę gier, w których można go zastosować (8 przycisków). Natomiast bardziej wymagający będą musieli dorzucić jeszcze te 50-80 złotych na zakup Gravisa, Logica czy Interacta Cyclone.

Plotres

Joysticki do testów dostarczyła firma Manta, ich wyłączny dystrybutor, tel. (022) 643-54-20

Uwaga! Wszyscy miłośnicy samochodówek (i nie tylko) proszeni są o uważne przeczytanie poniższych słów!

KONKURS DESTINY!!!



- **Dziś do wygrania są dwie odlotowe kierownice Destiny. Jedna z nich, oprócz dwóch [illegible] wspaniałych właściwości [illegible] wyglądu, posiada dodatkowo obsługę systemu Force Feedback, a w pudełku [illegible] jeszcze dwie [illegible] gry! [illegible] wartość nagród wynosi [illegible] 1000 zł. [illegible] wysłać do nas [illegible] poprawną odpowiedzią na pytanie:**
- **Podaj co [illegible] cztery samochodówki, które w pełni [illegible] „Force Feedback”. Kartki pocztowe można [illegible] do [illegible] nr. Nazwiska [illegible] w numerze wrześniowym.**
- **Nagrody ufundowała firma Manta z Warszawy (tel. [illegible]**

Nie spodziewaliśmy się, że zastaniemy mającego na swoim koncie „Populousa", „Theme Park" i „Dungeon Keepera", Petera Molyneuxa nerwowo wklepującego kolejne linijki kodu przed pierwszym publicznym pokazem „Black And White". Po ponad dekadzie tworzenia gier, pozostaje najbardziej wizjonerskim z twórców.

PETER MOLYNEUX

Rozmawiał: Ross Atherton

Na początek przeprosiny! Nie jest to może najlepszy moment na przeprowadzenie wywiadu, ale każdy inny byłby jeszcze gorszy. Gra zaczyna wyglądać naprawdę dobrze, mimo że prace nad nią są dopiero na półmetku.

Trochę mnie dziwi, że tak wysoko postawiona szycha zajmuje się programowaniem...
Nie potrafię stworzyć gry, jeżeli się w nią nie zagłębię. A najlepszym na to sposobem jest programowanie.

A czy nie kończy się to tak, że zajmujesz się tylko fragmentem gry?
Mam swoją działkę, ale pozwala mi to popatrzeć na wszystko globalnie. Jest to o tyle istotne, że tworzenie gry nie jest już jednoosobowym popisem.

W Twoim przypadku taka panuje opinia...
Moją jedyną rolą w tworzeniu „Black And White" była początkowa dwustronnicowa koncepcja. Od tej chwili stało się to naszym wspólnym dziełem. Oczywiście w sytuacji, kiedy stajemy przed koniecznością wyboru jednej z dróg, pomagam w podjęciu decyzji, którą z nich teraz podążyć. Nie patrzę jednak na „Black And White" jako na kulminację moich doświadczeń - jest to raczej kulminacja moich błędów. Mam nadzieję, że już naprawionych!

Gdzie popełniłeś te błędy?
No cóż, wydaje mi się, że skopałem kilka świetnych gier. „Populous" był całkiem niezły, tak samo „Theme Park", ale „Powermonger" mógł być lepszy, a „Dungeon Keeper" zdecydowanie zagubił coś po drodze.

„Dungeon Keeper" był wspaniałą grą. Pomysł odwrócenia ról i uczynienia z gracza złego faceta był wyśmienity...
Ale nie wszystko się udało. Interfejs był naprawdę okropny. Za każdym razem, kiedy wyobrażam sobie grę, nigdy nie myślę o interfejsie. Widzę jak gram, jak zagłębiam się w świat gry. Dokładanie interfejsu jest dokładnie tym czym jest i niczym więcej. Stanowi on często barierę dla tego, co można dokonać. Zdałem sobie sprawę, że trzeba to odwrócić i stąd wzięła się duża część inspiracji dla „Black And White".

To dosyć niezwykła koncepcja.
Przełomowym momentem była chwila, kiedy wszedłem do sklepu komputerowego i na monitorze zobaczyłem „Dungeon Keepera". Grał w niego dwunastolatek. „Wspaniale, stanę obok i popatrzę". Ale dzieciak nie wiedział, co zrobić. Wciskał klawisze, jeździł myszką i w końcu podjechał kamerą tak blisko ściany, że pogubił się i dał sobie spokój.

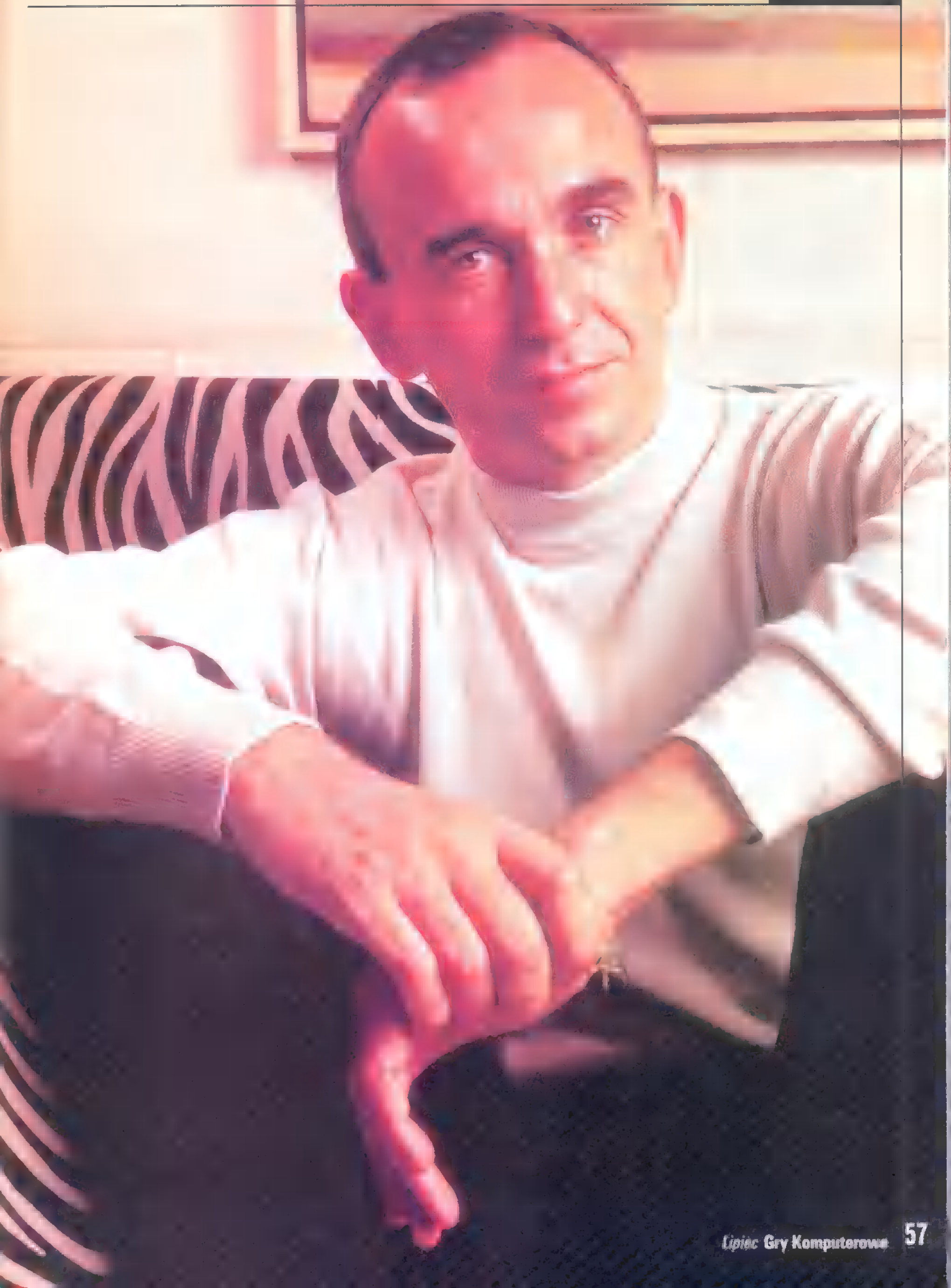
Sądzisz, że w „Black And White" rozwiązałeś ten problem?
No cóż... będziecie musieli sami to ocenić. Prace idą żwawo i wszystko wygląda całkiem nieźle...

Czy nie uważasz...
[gwałtownie przerywa] Nie wiem, co mi przyszło do głowy. Moim zdaniem gra jest rewelacyjna! Po prostu świetna. I coś takiego mówię po raz pierwszy. [wahanie] Ale ocenicie to sami...

Może to dlatego, że Twoje gry są bardziej złożone niż gry na konsole.
Nie. Moim zdaniem wynika to stąd, że programiści na PC są wyjątkowo leniwi. Popełniliśmy fatalny błąd naśladując Windows i tworząc te okna i ikony. Porównajcie to z purystycznym podejściem do gier konsolowych. Do dyspozycji są tylko cztery przyciski i to musi wystarczyć. Przy „Black And White" wzięliśmy myszkę i powiedzieliśmy, „OK, ruszamy nią w górę i w dół i tak samo ma być w grze". I tak też się stało. Żadnego interfejsu czy ikon. Wszystko jest na ekranie. Od dawna twierdziłem, że największą rewolucją jaka może wydarzyć się w świecie gier, to znalezienie lepszego sposobu interakcji z produktem. Jeżeli zrobimy coś zbyt technicznego lub zorientowanego na danego odbiorcę, to zainteresujemy jedynie wytrawnych graczy. Jednocześnie będziemy ignorować całą resztę! Wszyscy wokół chcą, aby gry komputerowe stały się masową rozrywką - wszyscy oprócz nas. Hasłem jednej z firm jest nawet „Stworzone dla graczy przez graczy" i to stanowi doskonałe podsumowanie branży. A my musimy się z takiego myślenia wyzwolić.

Jak?
Jednym ze sposobów jest stworzenie wizualnie oszałamiającej gry, tak by moja matka, ojciec i narzeczona usiedli przed ekranem i powiedzieli „Tak, wiem co to jest" i nie błądzili między ikonami. Patrząc na przykład na Sony PlayStation 2, możemy oczekiwać oszałamiających efektów wizualnych, ale kiedy zechcemy coś zrobić, to czy będzie to możliwe? Czy gry będą zachowywały się tak, jak tego chcemy?

Wszyscy dookoła mówią o tworzeniu na masowy rynek. Czy wytrawni gracze nie poczują się oszukani? Przecież szczyty list przebojów PlayStation pełne są gier piłkarskich i wyścigowych...
Zagrożeniem jest to, że zaczniemy tworzyć coraz głupsze gry, ale do tego nie wolno nam dopuścić. Musimy tworzyć coraz bardziej złożone produkty - tak by mogły dostosowywać się do naszych potrzeb. Spośród wszystkich rodzajów rozrywki, tylko gra komputerowa to potrafi i to jest wyjątkowo ekscytujące.



Black And White

Może Was to zdziwi, ale nie znajdziecie tu nic o Michaelu Jacksonie...







Mimo że „Black&White" [redacted] ukończona dopiero w połowie, jej rozmach już teraz zapiera dech w piersiach.



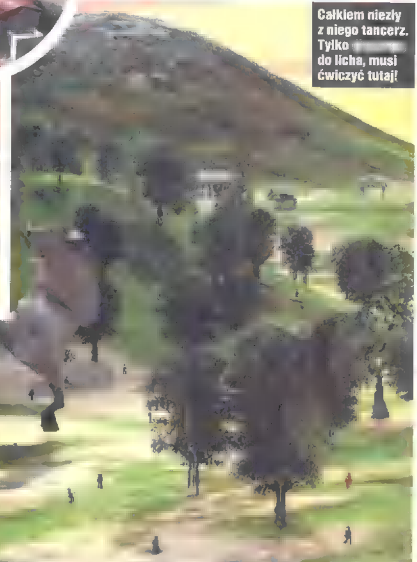


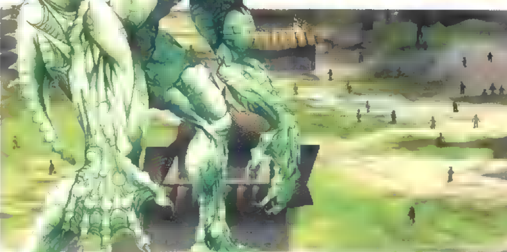


Wystarczy spojrzeć na Ozyrysa, by wiedzieć skąd wzięło się to paskudztwo...



Całkiem niezły z niego tancerz. Tylko [redacted] do licha, musi ćwiczyć tutaj!





„Nie pojawiły się jeszcze gry emocjonalne - nie ma nawet takiego gatunku! A powinien być; powinniśmy spróbować jakoś wykorzystać moc komputerów. Nawet na Commodore 64 mieliśmy Małych Komputerowych Ludzików”

[redacted]

Czy próbujesz dokonać tego w „Black And [redacted]

Zdecydowanie - jest to jedna [redacted] koncepcji projektowych.

Czy [redacted] leży w poziomie trudności leweli, czy [redacted] produkt będzie modyfikować cele gracza?

Wszystko ulega zmianom. Zmienia się każdy aspekt rozgrywki - na tym polega cała sztuczka. Prymitywne rozwiązania nie na wiele się zdadzą. Tak, nawet fabuła będzie się zmieniać, coś jak w książkach Fighting Fantasy, które pisał Steve Jackson [szef Lionhead]. I ty i ja mogliśmy przejść całą książkę Fighting Fantasy, mając do czynienia [redacted] zupełnie czymś innym, a jednak obu nam ona się podobała.

Z tym zastrzeżeniem, [redacted] ja wertowałbym ją [redacted] każdą stronę, aby nic [redacted] opuścić!

No cóż, każdy ma swoje sposoby... W każdym razie, najciekawsze jest projektowanie gry, w której stojące przed Tobą wyzwania będą zmieniać się w zależności od twoich reakcji na poprzednie wyzwania. Inspirację do tego czerpałem z „Ultimy III”. Na samym początku Richard Garriot zadawał siedem pytań. Coś w stylu, „Masz pięć złotych monet i chcesz kupić miecz, ale widzisz głodującego żebraka. Czy: (a) - rzucasz mu pieniądze w twarz, (b) - stawiasz go na nogi i kupujesz coś do jedzenia” i tak dalej. Dlaczego nie zrobić tego w grze? Dlaczego nie zastosować podejścia: „Owain postąpił kiedyś tak i tak i dlatego takie czekają go wyzwania.”

Niegdyś odniesienie sukcesu w grze zazwyczaj [redacted] od odkrywania rządzących nią reguł, tak byś mógł podnosić swoje umiejętności, aby pokonać [redacted] problemy, [redacted] którymi się zetkniesz.

Brzmi to bardzo skomplikowanie, ale tak naprawdę jest bardzo proste. Dzięki temu mam motywację do wytyczania sobie ambitnych celów w „Black And White”. W przypadku poprzednich gier, szczególnie w „Dungeon Keeperze”, ludzie mówili, „Podobał mi się „Dungeon Keeper”, to wspaniała gra, ale doszedłem do lewelu 8 i potem się znudziłem”. Inni mówili, „Ach, „Dungeon Keeper”, to cudowna gra, podobało mi się odkrywanie nowych terenów, ale nie podobało mi się zakończenie leweli - chciałem dalej eksplorować.” I jak mam to ze sobą pogodzić? Jeżeli gra sama się zrównoważy, to takie problemy znikają. To jest podstawowa filozofia.

Pisanie historii, która ciągle się zmienia jest trudne, nieprawdaż?

Tak. Ciągle powtarzam ludziom w branży filmowej i telewizyjnej, „Słuchajcie, mówicie, że trudno jest napisać scenariusz półgodzinnego programu telewizyjnego. Poczekajcie, aż będziecie musieli napisać scenariusz gry.” Zamiast pisać scenariusz, który spodoba się każdemu, musimy spróbować określić kim każdy z graczy jest. Coś takiego byłoby czymś wielkim.

Interesujące byłoby zapytać Szekspira, co on miałby do powiedzenia na ten temat. Jednym z elementów snucia opowieści jest pokazanie ludziom czegoś, czego może nie chcieliby zobaczyć, ale co czegoś ich nauczy.

Kiedyś skontaktowała się ze mną dziewczyna badająca plemienne opowieści. Stwierdziła, że plemienni bajarze uważnie obserwowali słuchaczy. Jeżeli oni zaśmiali się w jakimś momencie, opowieść szła nieco innym torem, a jeżeli płakali, biegła jeszcze innym. Możemy to samo zrobić w grach.

Czy Twoim zdaniem w ubiegłym roku nastąpił pod tym względem jakiś postęp?

Nie, nie pojawiły się jeszcze gry emocjonalne - nie ma nawet takiego gatunku! A powinien być; powinniśmy spróbować jakoś wykorzystać moc komputerów. Nawet na Commodore 64 mieliśmy Małych Komputerowych Ludzików.

Wydaje się dziwne, [redacted] ludzie spoglądają na PlayStation 2 z [redacted] „emocjonalnym enginem”, szukając czegoś w tym stylu.

Ludzie twierdzą, że pecetowcy są konserwatywni, ale jeżeli spojrzymy na pecetowe gry, [redacted] zauważymy [redacted] innowacji.

Jeżeli popatrzymy na Amerykę, to okaże się, że najpopularniejszymi grami są „Deer Hunter”, „Deer Stalker” i „Barbie”. Są to produkty nabywane przez ludzi, którzy zazwyczaj nie kupują gier. Intel sprzeda w tym roku 100 milionów procesorów Pentium III, a najpopularniejszy tytuł na PC sprzeda się może w liczbie kilku milionów egzemplarzy. Gdzieś tkwi błąd.

A może Ty [redacted] popełniasz [redacted] błąd?

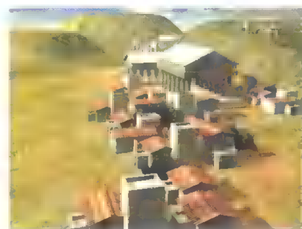
Nie wiem. Jeżeli przede wszystkim zależy Ci na zgarnięciu kasy, to zrobienie gry o polowaniu na jelenie jest dobrym rozwiązaniem.

A może gdybyś zrobił wspaniale wyglądającą [redacted] 3D o polowaniu na jelenie i wykorzystał wszy[redacted] technologie, [redacted] których rozmawialiśmy? Czy nie kupowaliby jej zarówno wytrawni gracze, jak i odbiorca masowy?

Może rzeczywiście rozwiązanie jest takie proste. Pamiętaj jednak, że najpopularniejszą grą na PC nie jest „Quake”, „Doom” czy nawet „Deer Hunter”, a „Pasjans”. Ludzie chętnie grają w gry - ale nie w te, które my tworzymy.

Wygląda na to, że jesteś głosem wołającego na puszczy, przestrzegającym producentów przed wyzwaniami, którym będą musieli sprostać [redacted] przyszłości. Jednak w sytuacji, kiedy [redacted] brytyjscy producenci są masowo wykupywani, myślisz, że można jeszcze uratować tę branżę?

Tak sądzę. Najwspanialsze w grach komputerowych jest to, że ciągle ewoluują. Ta branża jest bardzo młoda - w porównaniu z przemysłem filmowym nadal działamy w cyrkowych namiotach. Niektórzy twierdzą, że nadszedł już czas wejścia na dużą scenę i w epokę koloru, a my nadal pokazujemy obrazek ze skaczącym królikiem i wsłuchujemy się w „ochy” i „achy”. Pozostało jeszcze wiele do zrobienia.



SPOJRZENIE W [redacted]

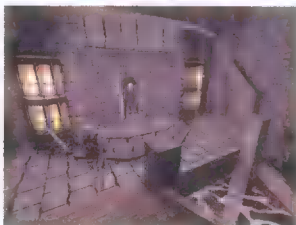
Firmy Satelickie

Peter Molyneux zasłynął tworząc Bullfrog Studios, sprzedając [redacted] Electronic Arts i wracając do pracy solo. Nie zarzu[redacted] jednak idei pomagania innym [redacted] tworzeniu gier. Wraz z Markiem Webleyem i Stevem Jacksonem założył Lionhead Satellites. Dzięki temu dwie lub trzy niezależne firmy producenckie korzystają z nowych technologii i wsparcia prawnego. W zamian Lionhead otrzymuje część wpływów z tytułu praw autorskich. „Łatwo mi mówić, że branża musi po[redacted] tak czy tak, gdyż w przeciwnym razie czeka ją koniec, ale sam też ruszam ty[redacted] szczerze wyznaje Molyneux. „Satellites to mój wkład”. „Możemy [redacted] engine „Black And White” i dodać kilka naszych [redacted] co pomoże nam [redacted] ponad rok prac nad stworzeniem nowego engine'u”, [redacted] Dean [redacted]ter z Big Blue Box, [redacted] oficjalnego Satelity. Jego brat Simon twierdzi, że Big Blue Box nie martwi [redacted]wą pozostawania w cieniu Lionhead. „Jesteśmy niezależ[redacted] jest to jeden z [redacted] pomysłów [redacted]” mówi. Big Blue Box nie chce zdradzać nic na temat „Wishworld”, ich debiutanckiej gry. Jednak założyciele firmy pracowali przy „Theme Park” oraz „Dungeon Keeperze” i dzięki [redacted] do fantastycznego engine'u „Black And [redacted] możemy spodziewać się czegoś spec[redacted]

Thief: The Dark Proj

Witam! Oto nastał dzień krwi i chwały! To już ostatnie dwa etapy wspaniałej gry „Thief: The Dark Project", spodziewajcie się więc najlepszej zabawy... No to, bierzmy się do roboty!





10. Wielka Rzeź

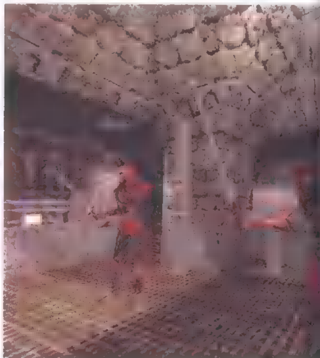
Zniszczona Świątynia

Misję zaczynasz w miejscu, w którym zaczynałeś już jedną ze swych wcześniejszych eskapad - na ulicy w pobliżu świątyni Hammerów. Jak zapewne zauważyłeś, wszystko tu się pozmieniało i to niestety, na niekorzyść. Widać wyraźnie, że śmierć zbierała tu swoje żniwo - w pobliżu nie ma żywej duszy. Drzwi prowadzące do świątyni wyleciały z zawiasów, więc będziesz mógł spokojnie przystąpić do dalszej eksploracji. Wejdź do świątyni i zbadaj znajdujące się w pobliżu dwa pokoje. Zabierz broad head arrowy z podłogi. Zauważyłeś już pewnie, że zmieniły się cele misji - Twoim zadaniem jest obecnie upewnienie się, czy którykolwiek z hammerów (nazwijmy umownie tych gości właśnie w ten sposób - miejmy nadzieję, że wielki eks-gwiazdor „rapu" MC, nie obrazi się na nas o to ;) w ogóle przeżył. Poszukaj drzwi, za którymi znajduje się obniżenie - obszar ten jest patrolowany przez kilku żołnierzy. Wejdź ostrożnie do korytarza i zabierz strzały, po czym skieruj się w prawo i otwórz drzwi znajdujące się na końcu korytarza. Przejdź przez zrujnowany relikwiarz i wejdź ostrożnie do położonej za nim hali. Będziesz musiał użyć na znajdujących się tu drzwiach wytrycha (miej na oku bestię patrolującą obszar w pobliżu schodów prowadzących w dół). Wejdź do kaplicy i po raz kolejny zabierz strzały leżące na podłodze. Podejdź do szczątków ołtarza i zejdź do piwnic świątyni, używając znajdującej się tu drabiny.

Poszukiwania

Obszar, w którym się znalazłeś, jest intensywnie patrolowany przez ratmenów. Oczywiście, jak praktycznie we wszystkich przypadkach, możesz ich wszystkich załatwić, ale jeśli wykażesz się finezją, ostrożnością i cierpliwością, możesz ich wszystkich uniknąć. Jeśli wykorzystasz odpowiednio cienie, a obszary oświetlone pokonasz z dużą szybkością, ominięcie tych paskudztw nie powinno Ci przysporzyć większych kłopotów. Obraz, jaki zobaczysz w dalszej części podziemi, wywoła u Ciebie dreszcz obrzydzenia (do diaska musiała się tu rozegrać niezła rzeź!). Podłoga jest zasłana praktycznie w całości przez ciała hammerów, ratmenów oraz gdzie niegdzie bugbeastów. Aby dostać się do poszukiwanego przez Ciebie miejsca, musisz skorzystać z korytarza po lewej. Gdy w pobliżu nie będzie strażnika, zejdź z drabiny, przejdź przez otwór znajdujący się naprzeciwko, po czym wejdź do tunelu znajdującego się za nim. W kilku pokojach tego labiryntu znajdują się Hammerowie, jednak, jak na nieszczęście, nie dano Ci możliwości chowania się za drzwiami. Nie ma jednak co panikować - od czasu do czasu możesz natknąć się na beczki, które mogą posłużyć za schronienie, a poza tym jest tu sporo zaciemnionych miejsc, w których można by schować wielkiego słonia, nie mówiąc już o małym, zwinnym złodzieju-skrytobójcy. Idąc wybieraj każdy z położonych po lewej korytarzy, aż do momentu gdy dotrzesz do zmarłego hammera, nad którym unosi się chmura insektów. Jeśli się rozejrzysz, zobaczysz za nim przewróconą fontannę z wodą święconą. W tym pomieszczeniu nie ma tak naprawdę nic ciekawego (poza pająkiem, który może Cię uszkodzić), więc raczej nie właź do niego. Zamiast tego skorzystaj z przejścia znajdującego się po prawej stronie i idź dalej przed siebie. Gdy wyjdziesz z tego pokoju i spojrzysz w głąb tunelu, w oddali zobaczysz schody, które prowadzą w dół. Starą partyzancką metodą przeczekaj, aż z obszaru tego wyjdzie ratmen szukający intruzów, po czym rzuć się biegiem w kierunku schodów. Gdy będziesz na dole stwierdzisz, że znajdujesz się w kołowym obszarze, podzielonym na trzy poziomy. Ty wylądowałeś na najwyższym, z dwoma ciałami zmarłych hammerów. Poziom, który znajduje się poniżej, ma bardzo charakterystyczne przejście skierowane do środka. Na dole zauważysz garść bydlątek, które mogą pogruchotać Ci kości...

Na prawo w pobliżu miejsca, którym dostałeś się do tego obszaru, znajdują się zamknięte drzwi. Niestety, nie możesz ich otworzyć przy użyciu wytrychów, które masz ze sobą, tak więc trzeba będzie zdobyć klucz. Jednym z przejść dostań się do otworu znajdującego się po drugiej stronie i przejdź przez niego. Prowadzi on na rampę biegnącą do następnego poziomu. Znajdujesz się więc w środkowym poziomie w małej alkowie z dwoma małymi pomieszczeniami. W prawym znajdziesz kilka moss arrowów, natomiast w tym znajdującym się po lewej garść fire arrowów. Zabierz je i wychyl się tak, abyś mógł obserwować przejście. Patrolujący je ratmen musi być usunięty, tak więc nie obejdzie się bez potyczki. Kiedy już go załatwisz, idź wprost przez przejście, unikając po drodze pułapek. Po przeciwległej stronie znajduje się kolejna wnęka z dwoma pomieszczeniami. To po prawej jest nieprzyjemnie „mokro" - wskocz do niego, a na suchym środku odnajdziesz kilka water arrowów. Wchodząc do drugiego pokoju możesz mieć pewne obawy o swoją skórę, szczególnie gdy spojrzysz w dół. Nie martw się jednak: podłoga jest po prostu niewidzialna. Uniknij wystrzelonych w Twoim kierunku strzał gazowych i wyjdź z tego pomieszczenia, przechodząc przez tunel, który prowadzi do spiralnych schodów biegnących w dół. Gdy będziesz na ostatnim stopniu, staniesz twarzą w twarz z żołnierzem hammerów. Nie zaatakuje on Cię jednak,







część piąta

ect

tylko opowie o obecnej sytuacji świątyni. Najwyższy kapłan został pojmany przez kreatury Trickstera, a hammerowie są w kropce - boją się atakować, gdyż istnieje duże prawdopodobieństwo, że przy takiej próbie ratmeni zabiją kapłana bez wahania. Oczywiście taki debeściak jak Ty z łatwością poradzi sobie z tak trudnym zadaniem. Przynajmniej tak twierdzi żołnierz, który - zanim cokolwiek zdążysz z siebie wykrztusić - da Ci klucz, mapę i wyśle w drogę.

Poszukiwania Kapłana

Po tym jak otrzymałeś klucz i mapę musisz powrócić na najwyższy poziom kołowego obszaru. Pamiętasz zamknięte drzwi, których nie mogłeś otworzyć wytrychami? Teraz masz już klucz, dzięki któremu staną przed Tobą otworem. Wróć do tego miejsca i użyj go na drzwiach. Jeśli nie wykonywałeś dotychczas zapisu stanu gry, przyszła na to najwyższa pora. Następny obszar, poza tym że jest bardzo niebezpieczny, wymaga od gracza sporo precyzji oraz cierpliwości.

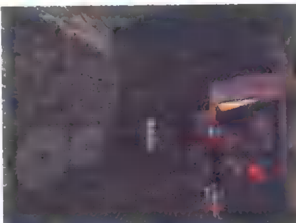
Idź do przodu przez drzwi, a następnie przez otwór znajdujący się przed Tobą. Skręć w lewo w korytarz położony za nim. Po tym obszarze łazi - nie trzymając się określonych dróg - sporo ratmenów oraz bugbeastów, tak więc zachowaj szczególną ostrożność. Gdy w pobliżu nie będzie żadnego gada, strzel strzałą wodną w kierunku pochodni na lewej ścianie, tak by zdusić płomień i odłóż łuk. Będziesz musiał się dostać do korytarza, unikając pomieszczeń znajdujących się pośrodku, tak więc nie musisz się zbytnio martwić sporą liczbą kreatur. Dla większego bezpieczeństwa, za każdym razem gdy będziesz zbliżał się do pochodni, zgaś jej płomień, używając do tego celu strzał wodnych - w zaciemnionym obszarze powinieneś być całkowicie bezpieczny. Gdy będziesz dokonywał eksploracji, często przyjdzie Ci minąć patrolującego dany rejon ratmena. Możesz się z nim bić, ale pamiętaj, że takiej potrzeby nie ma, szczególnie że po lewej stronie korytarza jest bardzo dużo bezpiecznych miejsc do schowania się. Właśnie tym korytarzem idź, aż do końca, a następnie skieruj się rampą w dół.



Kapłan

Z pokoju, który znajduje się u dołu rampy, prowadzą trzy wyjścia. Wybierz to, które znajduje się po lewej. W pokoju za nim stoi sobie dwóch ratmenów, na szczęście plecami do Ciebie. Rusz w kierunku lewej ściany, przylgnij do niej i idź tak powoli jak to tylko możliwe (musisz zachowywać się bardzo cicho!). Idź obraną drogą, aż do momentu gdy znajdziesz się po przeciwnej stronie pokoju - wtedy skorzystaj ze znajdującego się tutaj wyjścia. W następnym pomieszczeniu również znajduje się para ratmenów. Musisz skorzystać z wyjścia, które znajduje się bezpośrednio po prawej, patrząc od miejsca, z którego dostałeś się do pokoju. Kieruj się do pomieszczenia, w którym znajduje się chmura insektów. W pokoju tym oprócz insektów znajduje się również bugbeast. Nie wdawaj się w walkę, tylko idź prosto do wyjścia, które znajduje się dokładnie na wprost wejścia. Wejdziesz do pokoju, w którym na podłodze leży szkielet. Skręć w lewo i przejdź przez drzwi znajdujące się przed Tobą. W tym pomieszczeniu, podobnie jak w wielu innych, w pobliżu ogniska znajduje się dwóch ratmenów (lewy narożnik). Musisz iść dookoła, tak by dotrzeć do przejścia znajdującego się po prawej.

W ten sposób dotarłeś do pokoju, w którym znajduje się kapłan (jest on po przeciwnej stronie tego pomieszczenia). Kucnij i przylgnij do lewej ściany - poruszaj się wolno, aż do momentu, gdy dotrzesz w pobliże kapłana. Podejdź do niego i skup się teraz na obserwowaniu postaci ratmana. W regularnych odstępach czasu odwraca się on od ognia i patrzy w Twoją stronę. Gdy odwróci się, strzel do niego ze strzały gazowej. Bez chwili namysłu uzbrój swój łuk w nową strzałę gazową i rozejrzyj się. W pomieszczeniu znajdowali się jeszcze dwaj inni ratmani. Zabicie pierwszego gada zaalarmowało ich i teraz poderwali się w celu znalezienia intruza. Na razie nie wiedzą gdzie jesteś - obserwuj ich dokładnie, a gdy zbliżą się do siebie strzel do nich ze strzały gazowej, dzięki czemu uda Ci się upiec dwie pieczenie na jednym ogniu. Gdy już uda Ci się uporać z ratmanami, podnieś kapłana i skorzystaj z wyjścia znajdującego się dokładnie naprzeciwko wejścia. Prowadzi ono do pierwszego pokoju na tym poziomie. Skręć w lewo i idź rampą do góry.





Znajdziesz się w obszarze, który jest namiastką doków. Połóż kapłana na tratwie i wejdź na pokład. Gdy będziesz gotów, pociągnij za znajdującą się tu dźwignię - tratwa zacznie płynąć z prądem. Podnieś nieprzytomnego kapłana i czekaj. Pozwól by prąd rzeki unosił tratwę, na której się znajdujesz, aż do momentu gdy dotrzesz do brzegu. Opuść swój „statek" i przenieś kapłana do miejsca, w którym znajduje się okno z otworem w kształcie młota. Wrzuć go tam, a misja zakończy się pełnym sukcesem.



11. W Objęciach Chaosu

Upadek

Zacznij biec wybrukowaną ścieżką, która znajduje się dokładnie naprzeciwko Ciebie. Kiedy kolor ścieżki zmieni się z jasnego na podobny do tego, jaki jest zazwyczaj widoczny na ścianach jaskiń, skręć ostro w lewo i biegnij wymijając po drodze wrogów. Prawdopodobnie dotrzesz do czegoś, co wyglądem przypomina pokój wyrzeźbiony w kamieniu. Przejdź przez przejście po lewej, dzięki czemu dostaniesz się do następnego obszaru. Biegnij w lewo i zeskocz na niższą platformę. Maszeruj platformami w dół do następnego przejścia i skorzystaj z niego. Idź do przodu, jednak nie posuwaj się zbyt szybko - naprzeciwko Ciebie znajduje się spadek, który prowadzi bezpośrednio do pułapki z lawą. Musisz okrążyć go korzystając ze stopnia znajdującego się po prawej. Idź przed siebie, aż do momentu, gdy zobaczysz wielkie błękitne kryształy wystające z podłogi.

Lodowe Pola

Owe błękitne kryształy sterczące z kamieni nie są dla nas zbyt przyjazne - dotknięcie któregokolwiek z nich powoduje utratę punktów życia. Co gorsza w tym rejonie często trzeba lawirować między nimi! Pierwszy test jaki tu przejdziesz jest bardzo trudny. Wejdź ostrożnie na lód i pozbieraj strzały wodne leżące w pobliżu kryształów. Idź w dół pola lodowego aż do momentu, gdy poczujesz pod stopami solidny grunt. Wtedy ruszaj

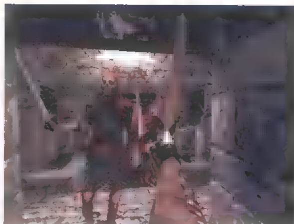
ostro naprzód. Następny obszar jest równie nieprzyjemny jak poprzedni - będzie wymagał od Ciebie jeszcze większej zręczności. Będziesz musiał zmierzyć się z wielką lodową i stromą pochyłością naszpikowaną znanymi już niebieskimi kryształami. Gdy wejdziesz na nią, od razu naciskaj klawisze, odpowiadające za poruszanie się do tyłu - jeśli tego nie zrobisz nabierzesz ogromnego pędu, a u dołu czeka Cię niespodzianka (niebieskie szpikulce, a jakże!), której nie unikniesz poruszając się z wielką prędkością. Pamiętaj! Uratować może Cię jedynie próba biegnięcia w przeciwną stronę! Gdy już dotrzesz bezpiecznie do dołu, skręć w prawo. Uzbrój się w wodną strzałę. W następnym pokoju znajduje się żywioł ognia, a nie ma tu zbyt wielu miejsc do schowania się. Poruszaj się bardzo ostrożnie i stań w zacienionym miejscu - gdy żywioł znajdzie się w zasięgu strzału, załatw go za pomocą łuku. Obejrzyj ogień, w którym znajdziesz kilka ognistych strzał i przejdź ostrożnie nad mostem wiszącym nad lawą. Skręć w prawo, przejdź przez następną jaskinię, następnie skieruj się w lewo na rampę. Idź aż do momentu, gdy ścieżka urwie się, po czym zeskocz w dół.

Teraz czeka Cię niezła szkoła slalomu. Pierwsza strefa wykonana jest z kamienia, ale szybko zamienia się w lód. Po drodze będziesz musiał ominąć (to taka forma bonusa od programistów ;) niebieskie kryształy - aby wyjść z tego cało, używaj klawiszy „w lewo", „w prawo" oraz „do tyłu". Niestety, nie istnieje tu żaden schemat, musisz wykazać się własną inwencją. Gdy będziesz już na dole, skręć w prawo i idź do przodu.

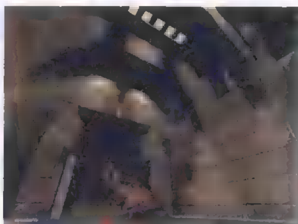
Kryjówka Konstantyna

Wskocz w znajdujący się w pobliżu wodospad. Gdy wypłyniesz na powierzchnię, ze względu na to, że nurt jest bardzo wartki, będziesz musiał poruszać się bardzo szybko. Płyń do przodu, nurkując, gdy dopłyniesz do głównego pomieszczenia. Ponownie wypłyń na powierzchnię, tak szybko jak to tylko będzie możliwe i pozwól, by nurt poniósł Cię. Teraz czeka Cię najniebezpieczniejszy etap tej misji!

Zostaniesz po raz kolejny wepchnięty pod lustro wody, ■ nurt porwie Cię w pobliże wielkiego zakrętu. Musisz obracać się, tak by ustawić się twarzą do odpowiedniego kierunku. Pozwól by prąd rzeczki poniósł Cię i jednocześnie staraj się płynąć do przodu. W pobliżu serii małych zakrętów spójrz ■ lewo - po lewej zobaczysz coś, co może Cię teraz uratować. Prawdopodobnie ■ tym momencie będzie Ci już brakowało powietrza, musisz więc wpłynąć do tej małej wnęki i nabrać w płuca powietrza. Gdy już to zrobisz, wskocz w nurt strumola i pozwól by niósł Cię dalej.





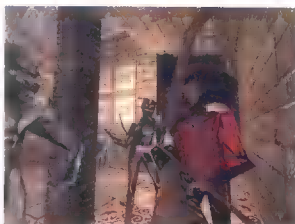




Po kilku sekundach nasza „rzeczka" zamieni się ■ wielkie rozlewisko wodne, które w przedziwny sposób umieszczono nad ziemią. Gdy spojrzysz ■ dół, zobaczysz szczyt lodowego podwyższenia. Ustaw się dokładnie ■ jego centrum i płyń w dół. Wypadniesz z rozlewiska bezpośrednio na szczyt podwyższenia, a następnie do wody znajdującej się poniżej. Pozwól by nurt poniósł Twe ciało, ■ po chwili dotrzesz do suchego lądu. Nareszcie!

Drzewo

Idź do przodu, a trafisz do obszaru ■ największym drzewem, jakie kiedykolwiek widziałeś. Idź dookoła niego, kierując się ■ prawo, zachowując maksymalną ostrożność. Będziesz musiał rozprawić się z kilkoma buszującymi tutaj ratmenami. Załatw ich i kontynuuj swą podróż wokół drzewa, aż do momentu, gdy w pewnym momencie ujrzysz wejście do jego pnia. Znajduje się tam spora brygadka pająków - omiń je, wskocz na stopień, ■ następnie wespnij się na następny, położony wyżej stopień. Wystrzel rope arrow do stopnia znajdującego się po przeciwnej stronie i wespnij się na niego. Będziesz musiał wspiąć się używając stopni i liny, aż do samego szczytu (czasami nie jest potrzebna strzała linowa - wystarczy wskakiwać). Na szczycie przejdź przez otwór i kontynuuj eksplorację. Dojdziesz do wielkiego, podłużnego pokoju z purpurowymi światłami na ścianach. Ten obszar będziesz musiał pokonać w tempie ekspresowym, ponieważ gdy tylko przystaniesz przed jednym ■ purpurowych światełek, wystrzeli ono do Ciebie magiczny pocisk. Na końcu pokoju stoi wartownik - będziesz musiał go załatwić, ale pamiętaj o tym, żeby zatrzymywać się ■ bezpiecznych miejscach, gdyż pociski stanowią naprawdę duże zagrożeie.



Pokonujemy Lawę

Po przeciwnej stronie wielkiego pokoju znajdziesz sporą grupę jaskiń. Większość z nich jest naprawdę duża, a żeby było weselej są wypełnione śmiertelną dla Ciebie lawą. Jedynym sposobem na uniknięcie zakończenia żywota w obecnym wcieleniu jest wykorzystanie stopnia biegnącego po lewej stronie jaskini. Jako że jest to ostatnia misja, nie spodziewaj się, że będzie to takie proste - dróżki te są mocno obstawione ratmanami, ■ którymi będziesz musiał się zmierzyć (aby ich załatwić, użyj strzał klasycznych albo ogniowych). Pamiętaj o tym, by przechodzić przez stopnie ■ jak największą ostrożnością, ponieważ po drodze napotkasz wiele miniprzepaści, które będziesz musiał pokonać skokiem. Kiedy tylko możesz po każdym skoku idź szybko, zwalniając jedynie w wypadku napotkania ratmana. W pobliżu narożnika na jednej z odległych platform dostrzeżesz kilka niebieskich kryształów - bądź czujny, ponieważ znajduje się na niej bugbeast. Postaraj się go załatwić, pozostając niezauważonym i kontynuuj swój marsz.

W pewnym momencie dotrzesz do miejsca, które wygląda jak ślepy zaułek (przed Tobą pojawi się wysoka, kamienna ściana). Rozejrzyj się dokładnie, a zobaczysz coś, dzięki czemu będziesz mógł się wspiąć. Gdy już będziesz na górze skorzystaj z pnączy, by zejść ■ dół. W ten sposób znajdziesz się ■ pobliżu obszaru, ■ którym znajduje się Konstantyn...

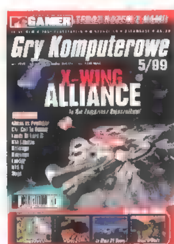
Zamiana

Przed Tobą znajduje się wielka siedmioramienna gwiazda. Konstantyn pod postacią Trickstera zabawia się właśnie rzucaniem czarów. W środku platformy znajduje się Oko, które musisz zamienić z fałszywym kryształem (masz go ■ plecaku), zanim Konstantyn skończy czarować. Musisz być diabelnie ostrożny, ponieważ gościu jest niesamowicie czujny! Gdy już będziesz miał Oko, schowaj się bezpiecznie w cieniu i czekaj. Teraz pozostaje Ci tylko oglądanie. Kiedy Konstantyn skończy rzucać czary zorientuje się, że został wykołowany. Fałszywy kryształ zabije go i misja się zakończy, a wraz z nią cała gra!

Certyfikat

„Mamo, tato!". „Słuchamy Cię synu." „Zobaczcie co dostałem - oto certyfikat, poświadczający ukończenie kursu profesjonalnego złodzieja. Nareszcie będę mógł odpocząć. Od teraz, żadnych misji. Tylko kobiety, wino i śpiew!". „Synu, mam dla Ciebie złą wiadomość. Ludzie na rynku gadają, że miłościwie nam panujący król unieważnił wszystkie certyfikaty wystawiane przez działające w terenie gildie złodziejów. Ponoć tęgie głowy na zamku opracowują nowy kurs złodziejski - projekt „Thief 2". „Tatuś raczy żartować?". „Nie". „Tatuśku podaj mi z mego kuferka ten biały kaftanik z modnymi obecnie przydługimi rękawkami. Idę sobie na spacerek". „Oczywiście synu, odpocznij sobie trochę"...

Suicide



GK 5/99 Porady: Alpha Centauri [2], Thief [3], Tomb Raider 3 [5], Return To Krondor [1] **Cena 4.99**



GK 4/99 Porady: Alpha Centauri [1], Thief [2], Fallout 2 [3], Tomb Raider 3 [4] **Cena 4.99**



GK 3/99 Porady: Thief : The Dark Project [1], Gangsters, Fallout 2 [2], Tomb Raider 3 [3] **Cena 4.99**



GK 2/99 Porady: Settlers 3, Colin McRae Rally [3], Fallout 2 [2], Tomb Raider 3 [2] **Cena 4.99**



GK 1/99 Porady: Populous 3, Colin McRae Rally [2], Grim Fandango, Tomb Raider 3 [1] **Cena 4.99**



GK 12/98 Porady: Hopkins FBI, Nightlong, Colin McRae Rally [1], Dune 200 [2] **Cena 3.99**



GK 11/98 Porady: X-Files, Final Fantasy 7 [3], Dune 2000 [1] **Cena 3.99**



GK 10/98 Commandos, Unreal [2] Sanitarium, Journament Project 3, Final Fantasy 7 [2], **Cena 3.99**



GK 9/98 Porady: Might & Magic VI, Final Fantasy 7 [1], Unreal, MK Mythologies [2] **Cena 3.99**



GK 8/98 Książe i Tchórz, Die By The Sword, Quake 2, StarCraft [3], MK Mythologies [1] **Cena 3.99**

NUMERY ARCHIWALNE

JAK ZAMAWIAĆ

Dokonaj wpłaty na poczcie lub [redacted] banku (blankiet, dostaniesz go na miejscu) odpowiednią kwotę pieniędzy na rachunek bankowy:

Computer Graphics Studio, PKO BP XII O/W-wa, nr r-ku 10201127-314295-270-1
Koniecznie na odwrocie blankietu (miejsce na korespondencje) napisz wyraźnie czego dotyczy Twoje zamówienie np. GK nr 2/99 i podaj jeszcze raz swój adres.

Ile to kosztuje? Zamawiając jeden lub dwa numery płacisz według cen detalicznych. Przy zamówieniu trzech i więcej numerów płacisz **3 zł** za numer w zwykłej edycji lub **5 zł** za numer **w edycji z płytą CD**. Do tego należy jeszcze doliczyć jednorazowo [redacted] **zł** kosztów wysyłki za jeden lub dwa numery, [redacted] **zł** jeśli zamawiasz trzy lub więcej.

Termin realizacji zamówienia wynosi do 30 dni.

[redacted] redakcji znajdują się również starsze numery pisma „Gry Komputerowe".



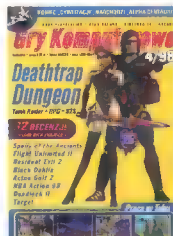
GK 7/98 Porady: Mysteries Of The Sith [2], Reah, Resident Evil [redacted] [2], StarCraft [2] **Cena 3.99**



GK 6/98 StarCraft [1], Jack Orlando, Mysteries Of the Sith [1], Rebellion, Resident Evil 2 [1] **Cena 3.99**



GK 5/98 Porady: Black Dahlia, Blade Runner, Sub Culture, Zork Grand Inquisitor, TA [3] **Cena 3.99**



GK 4/98 Porady: Tomb Raider 2 [3], Total Annihilation [2], Wing Commander V, I-War **Cena 3.99**



GK 3/98 Tomb Raider 2 [2], Total Annihilation [1], Monkey Island 3, Imperium Galactica **Cena 3.99**



GK 12/97 Porady: Dark Colony [2], X-Com: Apocalypse [3] **Cena 3.99**



GK 11/97 Porady: Smocze Historie, Dark Colony [1], X-Com: Apocalypse [2] **Cena 3.99**



GK 10/97 Porady: X-Com: Apocalypse [1], X-Wing vs TIE- Fighter [3] **Cena 3.50**

PROMOCJA! Na Egzemplarze z Płytą CD 5 zł

Baldur's Gate

część druga

Witamy Was w drugiej i zarazem ostatniej części opisu przejścia tej zajmującej gry. Moim zdaniem „Baldur's Gate" to najbardziej znaczący RPG ostatnich kilku lat i powinien być wyzwaniem dla każdego szanującego się miłośnika gatunku, no to do dzieła...

Rozdział Piąty

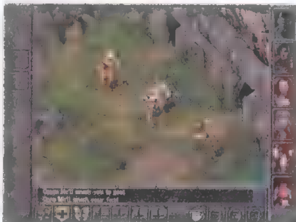
Gdy wszystkie dranie z ciałem Daverona na czele topią się w kopalniach, bramy „Baldur's Gate" stają przed tobą otworem. Zaraz po tym jak wejdziesz na most prowadzący do miasta, spotkasz jednego z dowódców straży miejskiej niejakiego Scara. Spyta się, czy nie mógłbyś łaskawie sprawdzić co dzieje się w kupieckiej knajpie „Seven Suns". Jeżeli jakiś czas temu, gdy szukałeś w lesie Cloakwood kopalni, pomogłeś połującemu kupcowi uporać się z bandą złych druidów, będziesz miał do owej knajpy zapewnione łatwe wejście. Jeżeli nie, to nie pozostaje Ci nic innego jak włamać się do środka.

Jednak najpierw warto rozejrzeć się po mieście, zwiedzić je i wykonać kilka drobnych zleceń, których krótki opis zamieszczony jest w dziale „Baldur's Gate - miasto dla twardzieli".

By pchnąć rozwój wypadków naprzód, odszukaj siedzibę gildii „Iron Throne". Znajduje się ona w północno-zachodnim rejonie mapy, na której są port i doki miejskie. Wnioskując z informacji, jakie w trakcie gry docierały do Ciebie, wydawać by się mogło, że w gildii czeka Cię niesamowicie skomplikowane zadanie. Faktycznie jest ono „złożone", po prostu wchodzisz na ostatnie piętro i zabijasz wszystkich obecnych złoczyńców. Uważaj jednak, bo są oni dość silni fizycznie, magicznie i liczebnie. Najlepiej rzuć cuchnący obłok i naślij na bandziorów szkielety wspierając je ogniem z broni miotającej. Gdy już wysprzątasz pomieszczenie, możesz wejść na wieżę i obejrzeć miejsce, w którym Saverok dorwał tego nieszczęśnika z dema. Na piętrze, w którym toczyła się walka, musisz odnaleźć dokumenty uchylające rąbka tajemnicy skrywającej plan głównego mąciciela.

W południowej części mapy znajdującej się na zachód od doków spotkasz kupca, który poskarży się, że jego partnerzy zachowują się dziwacznie. Warto sprawdzić w czym rzecz, gdyż rozwiązując tę sprawę wejdziesz w posiadanie miecza zadającego trzy dodatkowe rany zmiennokształtnym. Aha i pamiętaj, że gdy będziesz pomagał kupcowi warto mieć przy sobie dokumenty stwierdzające pojawienie się dopplegangerów.

Kolejnym etapem jest rozwiązanie sprawy w „Seven Suns". Budynek ten powinien znajdować się w pobliżu miejsca, w którym załatwiałeś robotę dla kupca. Rozejrzyj się po budowli, pogadaj z ludźmi i jak się już pewnie domyślasz, idź na ostatnie piętro i zabij tam wszystkich. Niszczyć będziesz bandę dopplegangerów, którzy jak się zdaje czekają w swych naturalnych postaciach na okazję do siania zamętu w mieście. Gdy się z nimi uporasz, leć na skargę do kapitana Scara. Garnizon „Płonących Pięści" przypomina niewielki zamek i znajduje się na tej samej mapie. Zaraz jak Scar dowie się w czym rzecz dostaniesz nagrodę i punkty doświadczenia. Stary wyga będzie chciał wykorzystać Cię do kilku innych robót, lecz przyspieszając akcję można powiedzieć, że nie masz czasu i zająć się rozwiązywaniem głównej intrygi. Scar poprowadzi Cię do władcy miasta, księcia Eltana. Przed gadką z wielmożą należy mieć nieco wolnego miejsca w plecakach, ponieważ dostaniemy odeń książkę. Książka ta to „Tom Wielkiej Wartości", czyli coś czego żąda strażnik przed biblioteką w CandleKeep.



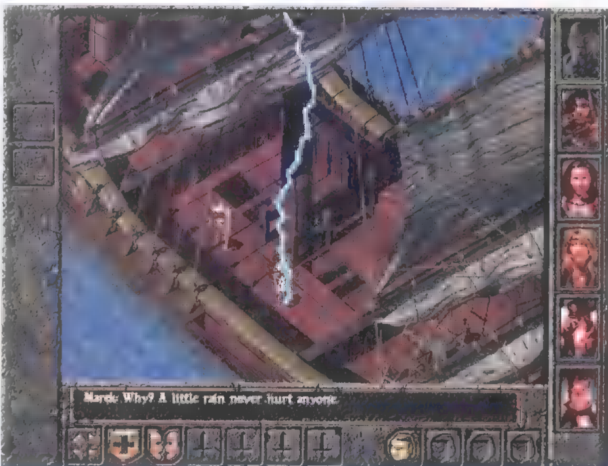
Przed udaniem się do biblioteki warto zdobyć tarczę odbijającą pociski. Zdobywa się ją w sposób następujący. Poszperaj w południowej części mapy, na której znajduje się muzeum cudów, a spotkasz szukającego pomocy chłopca. Jest on posłańcem kapłana boga Tymora, który poszukuje ciała swojego syna. Gdy spotkasz już owego kapłana powie Ci on, że ciało znajduje się prawdopodobnie w świątyni bogini zniszczenia Umbrelee. Świątynia bogini znajduje się niedaleko doków, więc powinieneś łatwo ją znaleźć. Sypiąc hojnie kasą na tacę będziesz mógł spotkać się z najwyższą kapłanką. Potarguj się z nią i skuś sumą dwóch tysięcy sztuk złota, a wyda Ci ciało. Wróć do kapłana i zamień ciało na tarczę.

Rozdział Szósty

Po otrzymaniu książki i gadce z księciem drużyna zostaje automatycznie przeniesiona do CandleKeep. Tam przed bramą wręczamy rzeczoną książkę wielkiej wartości strażnikowi biblioteki i śmiało wchodzimy do środka. Zwiedzając bibliotekę można natknąć się na wielu ciekawych NPC, więc warto się nieco po niej pokręcić. W komnatach księży natkniesz się na zakonnika oglądającego ciało martwego kota. Przyciśnięty zmieni się w dopplegangera i zaatakuje. No i teraz już jest wszystko jasne. Łachudry opanowały bibliotekę i trzeba dać im popalić. Z drugiej strony ciekawe czemu tak strasznie groźni zmiennokształtni mają tak słabe nerwy.

Nim ruszysz dalej pamiętaj, by wyposażyć drużynę w możliwie maksymalną ilość magicznych napojów, strzał i czego tam Ci potrzeba, gdyż zostaniesz niecnie wrobiony i przez dłuższy czas nie będzie możliwości opuszczenia biblioteki.

Podążając w głąb budynku, spotkasz głównego mąciciela ukrywającego się pod imieniem Kevoras. Da Ci on pierścień ochrony, który niegdyś należał do Goriona. Jak zwykle na ostatnim piętrze spotkasz drani. Są to niejaki Reiltar wraz z kumplami. I tu następuje ogólne zdziwienie ponieważ nie należy ich zabijać. Owszem, można, ale nie należy. Rychło po tym spotkaniu zostaniesz oskarżony o ich zabójstwo i nie ma tu znaczenia czy to zrobiłeś czy nie. Schwytany nie walcz i daj się spokojnie wtrącić do celi. Tam odwiedzi Cię Ulraunt informując, że drużyna zostanie wysłana na egzekucję do Baldur's Gate. Nic się nie przejmuj tylko poczekaj, aż wpadnie Tethtoril i używając teleportacji przeniesie



drużynę do lochów pod biblioteką. Stamtąd wiedzie droga prosto do katakumb.

Tam spotkasz znaną ci już Phlydię, a właściwie kolejnego zmiennokształtnego. Najistotniejsze jest to, byś na tym poziomie odnalazł Księgę Siły. Szukając jej uważaj na porozsiewane w korytarzach pułapki. Każda z ksiąg znajduje się w osobnym pomieszczeniu z kamienną trumną. Należy zachować maksymalną ostrożność, gdyż w obu komnatach aż roi się od pułapek. Gdzieś w okolicy powinieneś natknąć się na butelkę z napojem złodziei, który na pewno nieco ułatwi sprawę.

Idąc dalej uważaj na pętające się w okolicy bandy szkieletów strzelających z łuków. W komnatach z arkadami napotkasz zabłąkane krasnoludy, które nie są zmiennokształtnymi i chętnie pomogą w walce.

Pod koniec wycieczki po grobowcach natkniesz się na Elminstera oraz Goriona. Przyznam się że w tym momencie mój zachwyt sięgnął zenitu. Rozmowa, jaka towarzyszy temu spotkaniu jest jednym z najlepszych dialogów, jakich doświadczyłem, grając w komputerowe gry role-playing. Faktycznie obaj są zmiennokształtnymi próbującymi przekonać Cię byś zboczył z jedynej słusznej drogi.

Rozdział Siódmy

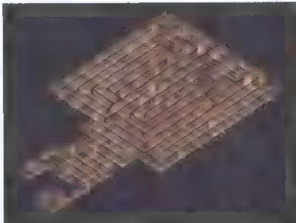
Po wyjściu z grobowców sprawy nabierają większego tempa. Zaopatrz dobrze drużynę w odpowiedni magiczny towar i ruszaj do Baldur's Gate. Jako że Twoja banda oskarżona jest o morderstwo członków gildii Iron Throne, należy unikać spotkania z żołnierzami Płonących Pięści, ponieważ spotkanie takie zakończy się albo aresztowaniem drużyny, albo jeżeli stawimy czynny opór władzy - drastycznym spadkiem reputacji.

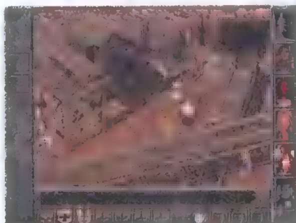
Boczkiem zakradnij się do siedziby Iron Throne i pręciutko udaj się na ostatnie piętro. Po drodze można zaobserwować fajową ogólną degrengoladę i upadek wiary w lidera i głównego spiskowca. Nieważne. Zanim dotrzesz na ostatnie piętro, dokładnie tam gdzie uprzednio stoczyłeś bitwę, zapewnij drużynie jakieś środki do wykrywania niewidzialnych drani. Na górze czai się niewidzialny czarodziej wraz z przyzwanymi potworami. Wyrwawszy chwasta przeszperaj jego łachy, a znajdziesz nieco dokumentów i dziennik Saveroka, czyli dość by zniweczyć jego plan. Istotne jest byś zatrzymał dziennik. Jeden z dokumentów wspomina o miejscu zwanym Undercellar, w którym gromadzą się różnej maści członkowie świata przestępczego miasta.

By tam dotrzeć należy zejść do piwnicy i tam między dwoma rzędami beczek znajduje się wejście do kanałów. Pętają się tam różne martwiaki, więc bądź gotowy posiekać towarzystwo. Wejście do wspomnianego w dokumencie miejsca znajduje się na końcu korytarza, położonego najbliżej od przejścia do piwnicy pod Iron Throne.

Wśród stadka prostytutek spotkasz tam szefa całego interesu wraz z obstawą. Szczególnie należy uważać na całkiem sprawnego w walce widmowego wojownika. Żeby było śmieszniej wszędzie pętają się niewinne prostytutki, więc miotanie ognistych kul czy innych czarów rażących masowo, odpada. Najważniejszymi przedmiotami, jakie powinieneś znaleźć, są zaproszenie na koronację Wielkiego Księcia Saveroka i złodziejski miecz +3, taki do wpychania między łopatki :).

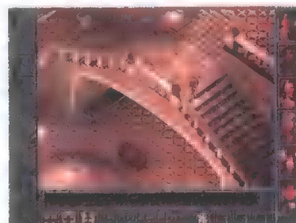
Mając zaproszenie nie pozostaje Ci nic innego, jak udać się do pałacu. Najlepiej przemknąć się kanałami, gdyż w ten sposób unikniesz spotkań z polującą na drużynę strażą. Przerwana ceremonia koronacji zamienia salę tronową w pole bitwy. Większość gości okazuje się być dopplegangerami. Dobrze jest przed wejściem do walki maksymalnie napakować drużynę czarami. Mimo że wśród przeciwników znajduje się główny mąciciel, nie powinieneś go atakować. Skup się na jego obstawie. Stanowi ją Samej, mag odporny na zwykłe strzały, miotający różne czary ofensywne. Angelo wojownik/mag także odporny na strzały, używający przyspieszenia i strzelający zatrutymi lub eksplodującymi strzałami. Trzecim z obstawy jest Tazok, wielki, silny, zły wojownik. Wszyscy oni odporni są na ogień. Pierwszy powinien umrzeć Angelo, a po nim Samej. Walka jest o tyle trudna, że musisz bronić dwóch ważnych NPC'ów Belta i jego przyjaciółkę. Ich śmierć równa jest przegranej bowiem Saverok z miejsca zyskuje możliwość rzucenia potężnego czaru, który zabija Twojego głównego bohatera. Po walce drań oskarży Cię o morderstwo i będzie domagał się kary. Nic się nie martw tylko pokaż jego dziennik Beltowi. Saverok się wścieknie i przy pomocy swego maga ucieknie z pomieszczenia.





Belt namierzy Saveroka i używając teleportu przeniesie drużynę do siedziby gildii złodziei. Od znajdującej się tam kobiety zakup wielką ilość wszelkiej maści napojów. Najlepiej leczniczych, zapewniających odporność na magię oraz podnoszących siłę. Przygotuj się teraz na ciężkie starcie z elitą matrwiaków, czyli wojowniczymi szkieletami. Ci wojownicy mają dziewięćdziesięcio procentową odporność na magię, niskie THACO i masę punktów zdrowia. Spotkasz ich gdy tylko zejdziesz w dół po najbliższych schodach. W drogę wejdą Ci także pełzające po okolicy galarety.

Jeżeli znajdziesz się już w labiryncie to posuwaj się bardzo ostrożnie, gdyż pełno tam pułapek miotających pioruny, kule ogniste i magiczne pociski. Maksymalnie napakowany złodziej w butach szybkości powinien przecierać szlak dla reszty drużyny. Pod koniec labiryntu spotkasz maga, który pomógł Saverokowi uciec. Zabij drania.



Baldur's Gate Ostatnie Starcie

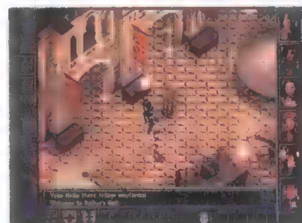
W podziemiach pod Baldur's Gate jest się ostatnia kryjówka Saveroka. Znajduje się ona w północno-zachodniej części mapy. Po podziemiach pętają się jacyś ludzie, którzy zachęceni wyznaczoną za Twą głowę nagrodą zaatakują bez wahania. Większym jednak problemem są błąkający się po korytarzach niemartwi wojownicy. Najlepszą metodą jest pędzić co sił w nogach prosto do kryjówki Saveroka .

Gdy już dotrzesz, posuwaj się naprzód krok po kroku. Chodzi o to, by nie zwabiać sługusów Saveroka od razu. Najlepiej wykańczać ich pojedynczo. Całe pomieszczenie jest usiane pułapkami, więc musisz być naprawdę ostrożny. Niestety, nie można rozbroić pułapki znajdującej się w symbolu Bhaala. Po prostu pamiętaj, by nań nie włazić. Wreszcie dorwałeś go. Stoi przed Tobą wielki, silny, nabuchany magią Saverok. Szczerzy zęby, chcąc powtórzyć scenkę z dema. A hak mu w smak, gdyż obiecana strategia odpowiednia na okoliczność tej walki jest tuż poniżej.

Jak Rozmontować Głównego Mąciciela

Wbrew zapowiedziom, jaki to Saverok jest potężny, finałowa walka nie jest specjalnie trudna. Oczywiście warunkiem bezbolesnego starcia jest zastosowanie odpowiedniej strategii. Możliwości jest bardzo wiele, a poniższy sposób jest tylko przykładem. Dodajmy... skutecznym.

Do walki będziesz potrzebował dwóch lub trzech nieźle walczących gości, dwóch magów wyposażonych w różdżki miotające ogniste kule i przywołujące potwory, złodzieja potrafiącego się nieźle ukrywać, ubranego w zbroję cienia i buty szybkości. Niezbędna będzie także butelka z napojem giganciej siły.



Gdy tylko wejdziesz do cytadeli Bhaala, ukryj swojego złodzieja i unikając pułapek podejdź do przeciwników. Teraz każ jednemu ze swoich magów rzucić ognistą kulę na schody przed Saverokiem. Eksplozja powinna wciągnąć do walki jednego z magów. Uważaj tylko, by na tym etapie nie związać się walką z większą ilością przeciwników. Ów mag teleportuje się w pobliże drużyny i powinien zostać naszpikowany strzałami zanim zacznie miotać czary. Wystrzelaj teraz w schody ze dwie różdżki ognistych kul. Saverok nie powinien dostać żadnych uszkodzeń, jednak Ogre i drugi mag czający się w okolicy oberwą. Czas teraz na przywołanie potworów lub szkieletów. Każ całej hordzie zaatakować Saveroka. Jeżeli Ogre i mag przeżyli ostrzał to zaatakują potwory. Mag zacznie rzucać czary zabijając część potworów, ogra i siebie :). Wycofaj złodzieja w miejsce gdzie stoi reszta drużyny i koniecznie zasejwuj. Zabijanie Saveroka wymaga brutalnej siły, gdyż jest on odporny na magię. Napakuj swych wojowników gigancią siłą i każ złodziejowi strzałami z łuku zwabić Saveroka. Teraz niech magowie zaczną jak szaleni przywoływać potwory tuż przed szarżującym draniem. Podczas gdy bę-

dzie on zabijał kolejne porcje potworów Twoi wojownicy będą mogli spokojnie ostrugać Saveroka.

Baldur's Gate, Miasto dla Twardzieli

Baldur's Gate jest największą, występującą w grze lokacją. Miasto jest zaludnione przez masę rozmaitych bohaterów niezależnych. Wśród zakamarków jego ulic kryją się rozmaici dranie, złodzieje czy wreszcie zwykli skrzywdzeni ludzie. Część z nich widząc pętających się ulicami twardzieli postanawia wykorzystać ich do realizacji swych celów. Konsekwencją tego jest wielka liczba drobnych subquestów, które możemy wykonać na terenie miasta. Mam nadzieję, że poniższe porady pomogą w rozwiązywaniu niektórych z nich.

Już przy bramie możemy przysłużyć się niejakiemu G'Axir'owi, przynosząc mu klejnot Sphere. Jest to przedmiot losowo pojawiający się przy zabitych stworach. Podążając w stronę sklepu z magicznymi towarami możemy nawiązać współpracę z gildią złodziei. Wystarczy spotkać pana Niklosa, a poda on hasło umożliwiające wejście do kryjówki lokalnej mafii. Jeżeli kariera złodzieja wyda Ci się nęcąca to szefostwo zlecać będzie kolejne „roboty". Pierwsze zlecenie to zwykłe stanie na czatach. Wszystko co musisz zrobić to wywieść w pole patrolującego ulice strażnika. Kolejną robotą jest kradzież klejnotu od Gantolandona. Najpoważniejszym zadaniem jest „wyniesienie" z posesji Oberona trzech przedmiotów niezbędnych do budowy powietrznego statku. W trakcie wykonywania zadania nie warto zabijać broniących domu magów, ponieważ spowoduje to znaczący spadek reputacji drużyny. Dwa pierwsze zadania dostajemy od Narlen Darkwalk, natomiast trzecie daje Alatos Thuilbuld. Sprytnie jest wykonać wszystkie zlecenia, gdyż wtedy gdy gildia obróci się przeciw Tobie będziesz miał w walce sprzymierzeńca.

W centralnej dzielnicy miasta można spotkać złodzieja Lothandera, który radośnie poinformuje, że drużyna została otruta. W zamian za lekarstwo zażąda on zdjęcia ciążącego na nim zaklęcia. W tym celu musimy udać się do pracującego na targowisku wróżbity. Stwierdzi on, że zaklęcie może zdjąć jedynie kapłanka bogini Umbreele. Ta w zamian za pomoc zażąda księgi mądrości ze świątyni Trymory. Cena jest spora, ale później można księgę odzyskać. Za pergamin od kapłanki Lothander da połowę tylko odtrutki jednocześnie informując, że resztę ma Marek przebywający w knajpie „Blushing Mermaid".

Niedaleko od książęcego zamku, w wieży, mieszka mag Ramazith. Prosi on o przyprowadzenie nimfy z siedziby swego konkurenta Ragefasta. Mieszkający niedaleko „Hall of Wonders" Ragefast jest nieświadomy, że krzywdzi nimfę i można namówić go by dobrowolnie ją wypuścił. Uwolniona nimfa da Ci pukiel włosów, który, w „Sorcerous Sundries" można przerobić na fajny magiczny płaszcz. Jeżeli ponownie odwiedzisz zleceniodawcę, spotka Cię piorunujące powitanie. By zdobyć nieco punktów doświadczenia pogoń maga na szczyt wieży i tam zabij go. W północno-wschodniej części miasta niejaka Brielbara naśle drużynę na maga Yago. Przebywa on w knajpie na cumującym w porcie statku. Chodzi o odzyskanie pergaminu zdejmującego przekleństwo z jej córki. Mag będzie się nieco stawiał lecz nastraszony ewentualnie zabity :-) odda pergamin z ochotą.



Sporo zleceń dostaniemy na mapie najbardziej wysuniętej na północny-zachód. Można tam pomóc dwóm bliźniaczkom narzekającym na zakłócającego im spokój intruza. W grę wchodzi mag Grevisse i druidka Voltine. Dochodzenie powinno wykazać, że winny jest mag. Po zakatrupieniu drania można spodziewać się nagrody od bliźniaczek i druidki. Inne zlecenie można dostać w lokalnej knajpie, gdzie Pherikas zleci Ci przyniesienie zegarka z „Feldpost Inn" w Beregost. Jedynym problemem jest to, że zegarek jest w posiadaniu Algernona, a ten wcale nie chce się z nim rozstawać. Wartą zachodu robotą jest zdobycie hełmu i płaszcza Balduriana. Jeżeli popędzisz kota strażnikom niejakiego Degrodela to opowie on Ci o powyższej możliwości i poinformuje, by zacząć poszukiwania od domów na zachód od targowiska. Tam, w jednym z domostw spotkamy zaklętą grupę złodziei. Jeżeli czar zostanie złamany, drużyna wejdzie w posiadanie wiadomości wskazującej, że płaszcz i hełm ma Quenash w „Undercellar".

W koszarach „Płonących Pięści" można pomóc Fergusowi szukającemu anielskiego pierścienia dla swej dziewczyny. Pierścień ten pojawia się losowo przy zabitych przeciwnikach. Również kapitan Scar ma dla drużyny dodatkową robotę. Zaniepokojony zniknięciami obywateli miasta zleca on spenetrowanie miejskich kanałów. By wykonać to zlecenie, musimy zejść pod ziemię i tam dorwać ogromnego maga wraz z jego bandą krwiożerczych robali.

Niedaleko siedziby „Iron Throne" przebywa chory Ghorak. By uzyskać odpowiednie lekarstwo należy zanieść do świątyni Trymory czaszkę, która ukryta jest za obrazem w knajpie „Three Old Kegs". Niedaleko miejskich doków cumuje statek. Gdy pomyszkujesz nieco to spotkasz dwie panie, które po krótkiej gadce i jeszcze krótszej walce chętnie oddadzą rękawice ogrowej mocy.

Niedaleko od bram Baldur's Gate znajduje się sklep z przeklętymi rzeczami z drugiej ręki. W sumie nie ma tam nic ciekawego, ale ubaw gwarantowany.

Jak Wykiwać Wszystkich?

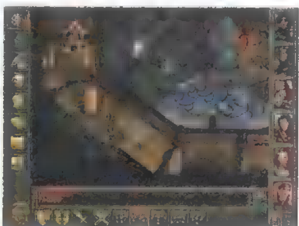
Kiwając wszystkich warto wesprzeć się garścią poniższych rad, dotyczących głównie ułatwiających życie sztuczek i oszustw. Jednak pamiętać należy, że zbytnie kiwanie wszystkich sprawi, iż gra stanie się nudna i płytka, co w przypadku tak znaczącego RPG za jakie uważam, że „Baldur's Gate" jest co najmniej zbrodnią.

Garść Ułatwiających Życie Rad

Niedaleko zajazdu „Friendly Arm Inn" ukryty jest pierścień podwajający liczbę możliwych do zapamiętania czarów pierwszego poziomu. Dokładne namiary to x=2553, y=3761. By program pokazywał współrzędne drużyny, wystarczy nacisnąć „L". W podobny sposób na farmie w Nasghiel można znaleźć perłę i niezłą zbroję. Namiary to x=197, y=2747.

Po wschodniej stronie mostu Firewine można zdobyć obniżające Thac0 rękawice i magiczny mieczyk. Wystarczy wyzwać na pojedynek i pokonać napotkanego tam wojownika. Podobne rękawice możemy zdobyć w porcie w Baldur's Gate. Są one ukryte w jednej ze skrzyń walających się przy nadbrzeżu. Fakt, że ktoś zleca nam ich odnalezienie jest mało istotny, gdyż bardziej opłaca się je zatrzymać niż oddawać. Obok świątyni Helm'a w Nashkell znajduje się niewielki cmentarz. Jeżeli poklikasz nieco na nagrobkach, pojawi się wrogo nastawiony mag w towarzystwie dwunastu rycerzy feniksa. Uważaj na rycerzy, bo zabici wybuchają w kuli ognia. Rozpraw się z nimi, a zdobędziesz sporo punktów doświadczenia i około trzech tysięcy sztuk złota.











Odpowiedź na zagadkę Neda to „33"

Komandor Barge, ■ którego głowę oferują niezłą sumkę, wraz ■ swą bandą obozuje się na wschód od Nashgieł. Komandor zadaje zagadkę, której rozwiązaniem jest słowo „Śmierć". Usłyszawszy poprawną odpowiedź, podda się bez walki. Część bohaterów niezależnych połączona jest w pary. Zazwyczaj chodzi o jakiś rodzaj uczucia, tak że jeżeli wyrzucimy ■ grupy jedną postać to automatycznie odłącza się druga. Zaradzić można temu w ten sposób, że wysyłamy taką niepożądaną postać samotnie ■ bój śmiertelny.

Niewidzialność i laski magiczne to potężna kombinacja. Normalnie większość możliwych do wykonania akcji zdejmuje czar niewidzialności, jednak jeżeli razimy przeciwników ■ dajmy na to laski ognistych kul to nasz kamuflaż pozostaje nietknięty.

Chcąc by dana postać osiągała maksymalne przyrosty punków zdrowia, możesz w chwili pojawienia się żółtego krzyżyka na facjacie delikwenta wykonać save. Po czym podnosisz poziom, sprawdzasz punkty i jeżeli jest ich zbyt mało ładujesz grę od nowa. Czynność można powtarzać aż do osiągnięcia zadowalającego wyniku.

Bazyliszka zabić to sztuka żadna. Ku mojemu zdziwieniu na potwory te doskonale działa wykonywane przez skrytą ■ cieniu postać złodziejskie pchnięcie w plery (przynajmniej w podstawowej wersji gry). Doskonale sprawdza się też klasyczne kombo: ukryty w cieniu złodziej wspierany przez nasłane szkielety.

Wbrew pozorom buty szybkości mogą być używane w kombinacji ■ pierścieniem wolnej akcji lub zweihanderem Spiderbane. Sposób jest następujący: wpierw należy wciągnąć buty, połazić nieco i dopiero potem nakładać pierścień lub chwytać za miecz. Gdy wskoczymy do ekranu głównego, nasz bohater będzie korzystał z magicznych cech obu przedmiotów. Jeżeli masz kłopoty z zabijaniem syren, radzę wypróbować dwa poniższe sposoby. Naślij na syreny pojedynczego wojownika. Oczywiście, zostanie on zauroczony, ale jeżeli ■ będzie widział swych towarzyszy to nie zaatakuje. Odczekaj więc chwilkę aż syrenom skończą się czary i wtedy... bij zabij. Inną dobrą metodą jest nasłanie na syreny bandy szkieletów odpornej na ich zauroczenie.

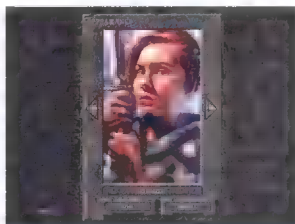
Ogólnie denerwujące czary zauroczenia możemy oszukiwać poprzez wywalanie z drużyny zauroczonej postaci. Staje się ona wtedy neutralna. Odczekaj jakiś czas, aż czar przestanie działać i włącz delikwenta ponownie.

Życie złodzieja czasem bywa trudne, lecz życie złodzieja/maga to sama poezja. Poczekaj aż Imoen osiągnie trzeci poziom doświadczenia i przerób ją na maga. Kiedy stanie się magiem czwartego poziomu, będzie mogła używać zdolności złodziejskich i rzucać czary. Teraz możesz śmiało okradać każdy budynek, do którego nie będziesz miał zamiaru potem wracać. Po prostu zwiń wszystko co się da i zanim okradany nieszczęśnik zawoła straże rzuć na siebie czar niewidzialności. Teraz nawet przed nosem biegających tam i siam Płonących Pięści możesz spokojnie wyjść z domostwa.

Każdy prawdziwy kolekcjoner mieczy i zbroi napadnie Drizzta do Urdena, lecz nie każdy wyjdzie z tego zwycięsko. Drizzt to nie byle kto i walczy się z nim niełatwo. Zabijanie przywołanego przez poniższe cheaty drowa jest bezcelowe, gdyż nie zostanie po nim nawet złamany sztylet. Trzeba więc zapolować na prawdziwego. Jest on na jednej z mapek na zachód od Beregost. Dla nisko poziomowych drużyn najskuteczniejsza taktyka polowania na Drizzt'a jest taka: każ jednemu ze swych zawodników wypić napój przyspieszenia lub ubierz go w buty szybkości i zaatakuj drowa. Ruszy on w pościg za atakującym. Jako że jesteś z lekka pospieszony Drizzt nie będzie mógł Cię dogonić. Reszta drużyny uzbrojona ■ broń miotającą powinna ostrzeliwać go z dystansu. Gdy wyprowadzisz Drizzta poza zasięg łuków i proc Twojej bandy po prostu zatocz koło i zwab go weń ponownie.

Do najbardziej pożądanych przedmiotów należą, jak się zdaje, księgi permanentnie podnoszące współczynniki bohaterów. Oto miejsca, w których znaleźć można wszystkie sześć ksiąg.

- Księga charyzmy jest w południowo-zachodniej części mapy z fortecą gnoli. Niedaleko jaskini zamieszkałej przez wielkie robaki.
- Księgę mądrości dostaniesz w świątyni Trymory w Baldur's Gate. I w podziemiach pod Candlekeep.
- Księga kondycji fizycznej znajduje się w północno-zachodniej części mapy z latarnią morską w jaskini bronionej przez syreny.
- Księgę zręczności znajdziesz w gildii złodziei w Baldur's Gate.
- Księgę Inteligencji ma mag mieszkający w wieży w Baldur's Gate.
- Księga siły jest pod Candlekeep.



Totalne Kiwanie

Jeżeli jesteś maksymalnie zdesperowany, masz ochotę nieco poeksperymentować albo też uważasz, że „Baldur's Gate" to kiszka, bo nie ma cheat'ów to mam nadzieję, że poniższe wersy przyprawią Ci szeroki uśmiech.

By rozpocząć totalne kiwanie, należy dokonać edycji pliku Baldur.ini znajdującego się katalogu, w którym zainstalowałeś grę. Tam trzeba odnaleźć wiersz zawierający tekst [Game Options] i tuż pod nim wpisać: Cheats=1. Zmieniony plik należy zapisać i można uruchamiać „Baldur's Gate". W trakcie gry, po wciśnięciu Ctrl-Tab powin■ pojawić się konsola, w której dokonuje się odpowiednich wpisów. Ctrl-Tab zamyka konsole. Cheat'y należy wpisywać dokładnie tak jak zostały podane.

- Cheats: TheGreatGonzo()
- Przywołuje dziesięć kurczaków, które stają w obronie drużyny.
- Cheats: FirstAid()
- Tworzy pięć leczniczych napojów i pięć odtrutek oraz jeden pergamin negujący petryfikację
- Cheats: Midas()
- Tworzy pięćset złotych monet
- Cheats: CowKill()
- Jeżeli jesteś blisko jakieś krowy to rzucony zostaje czar który ją zabija
- Cheats: DrizztAttack()
- Tworzy wrogiego Drizzt'a
- Cheats: DrizztDefends()
- Tworzy Drizzt'a obrońcę drużyny
- Cheats: CriticalItems()
- Odtwarza wszystkie kluczowe dla gry przedmioty
- Cheats: Hans()
- Przenosi drużynę do najbliższego wolnego obszaru
- Cheats: ExploreArea()
- Odkrywa mapę.

Outro i Słowo na Przyszłość

I to by było na tyle. Oczywiście jest to tylko część możliwości pojawiających się w trakcie rozgrywki. Moim zdaniem „Baldur's Gate" to najbardziej znaczący RPG ostatnich kilku lat. Śmiało stawiam go nawet wyżej niż gry z serii „Fallout". Co ciekawsze Interplay zapowiada rozwinięcie swojego hitu. Będą ■ nich zawarte nowe przygody, potwory, przedmioty magiczne oraz możli-



wość awansowania ponad poziom określany przez 89 tysięcy punktów doświadczenia. Właśnie na Zachodzie ukazał się pierwszy z dodatków zatytułowany „Tales of the Sword Coast". Źli chłopcy i ich sojusznicy dostaną posiłki w postaci nowych bestii, zaś nasza kochająca pokój drużyna wreszcie przekroczy magiczny próg 89 000 punktów i zasilona zostanie kilkoma nowymi gadżetami.

Z doniesień autorów wynika że dodatek będzie wpleciony między wątki pierwotnej gry, tak że możliwe będzie granie po skończeniu „Baldur's Gate". „TotSC" ma zawierać cztery nowe mapy wraz z nowymi podziemiami i zapewniać około dwudziestu godzin dodatkowej rozrywki. ***Stalker***

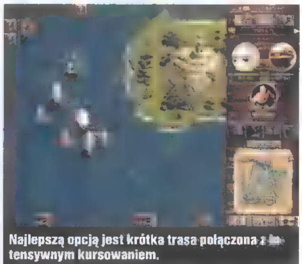
Corsairs

Kto grał, zetknął się bądź po prostu słyszał kiedykolwiek o grze „Pirates!", z pewnością zauważy, że ma ona wiele wspólnego z „Corsairs".

Jako że w tym swoistym remake'u „Piratów" dodano kilka nowych możliwości, jak choćby rozgrywanie potyczek rodem RTS, zdecydowaliśmy się opublikować komplet porad dla wszystkich krwawych korsarzy. A więc zaczynamy!

Szlak Handlowy

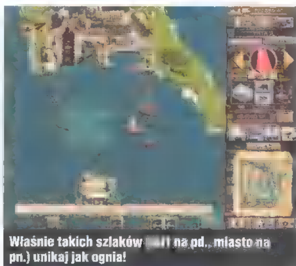
Już na początku gry musisz znaleźć odpowiedni szlak handlowy. Najlepiej, by nie był on długi (bo jak wiadomo czas to pieniądz). Oczywiście może on obejmować kilka miast, co jest czasami bardziej opłacalne niż handel między dwoma osadami. Wybór szlaku polega na zestawieniu cen kupna-sprzedaży towarów w różnych miastach/fortach i wybraniu optymalnych warunków, jeśli chodzi o zysk. Zasada działania jest prosta: trzeba zwracać uwagę na to, czy wybrane miasto ma przez cały czas dużą ilość bądź nadmiar danego towaru (wtedy ceny są najmniejsze), a inne w którym zamierzamy go sprzedawać, cierpi na jego niedobór (wtedy ceny skupu zawsze będą wysokie, mimo pewnych spadków, które są widoczne po dużej dostawie). Nie należy pływać statkami na oślep, poszukując dobrych producentów lub rynków zbytu, na zasadzie - „A może tam dadzą mi za to więcej?". Jest to strata czasu i narażanie floty na niebezpieczne długie rejsy, które niejednokrotnie kończą się bitwą morską. Najlepszą strategią są krótkie odcinki przy jednoczesnej intensyfikacji kursów.



Najlepszą opcją jest krótka trasa połączona z intensywnym kursowaniem.

Bezpieczeństwo

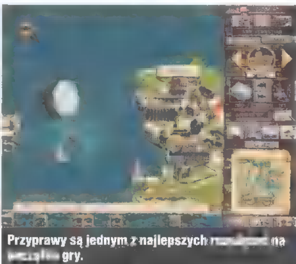
W ten sposób dochodzimy do bezpieczeństwa naszej floty. Musisz koniecznie określić, spoglądając na kurs Twoich statków, czy są one narażone na spotkanie z wrogiem (bliskość obcych fortów etc.)! Czasami jednak nie uniknione jest przepłynięcie w pobliżu niebezpiecznego obszaru, tak więc każdy statek handlowy, szczególnie ten przewożący towar z dużej wartości, powinien być obstawiany najmniej przez jeden, lepiej uzbrojony eskortowiec.



Właśnie takich szlaków (fort na pd., miasto na pn.) unikaj jak ognia!

Czym Handlować?

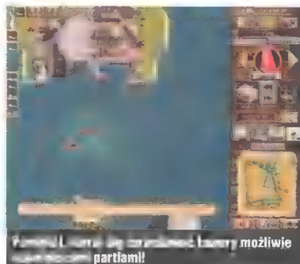
Oczywiście nie ma tu żelaznej reguły, bo tak naprawdę na wszystkim da się zarobić. My preferujemy i zalecamy obrót towarami o dużej wartości. Wynika to z czysto matematycznego rachunku - na towarze droższym uzyskujemy większą marżę. Przykładem może być jedwab: orientacyjnie kupno to ok. 500 sztuk złota, sprzedaż 600. Zarabiamy więc około stówki. Przeciwieństwem dobrego interesu jest np. kawa 55 kupno, 70 sprzedaż, czyli zyskujemy zaledwie 15 sztuk złota! Aby zarobić na niej, tak samo jak na jedwabiu, musimy zabrać jej ponad sześć razy więcej, a przecież ogranicza nas ładowność statku. Niewątpliwą wadą tego typu przedsięwzięć jest konieczność posiadania sumy gotówki, którą będziemy obracać, toteż na początku kariery, mimo wszystko, będziesz musiał zadowolić się towarami tańszymi.



Przyprawy są jednym z najlepszych rozwiązań na początku gry.

Handel

I jeszcze jedna rada dotycząca handlu... W czasie obracania określonym towarem staraj się kupować bądź sprzedawać go jak największymi partiami. Uchroni to Cię przed obniżeniem cen skupu (im więcej towaru w mieście, tym mniejsza jego wartość), bądź podwyższeniu ceny sprzedaży (skutkiem częściowego wykupienia), a tym samym bolesnymi stratami finansowymi. Natomiast jeżeli Twoja flota dostarcza tyle towaru do danego portu, że mimo jego wcześniejszego niedoboru teraz już leży w magazynach lub jeżeli wykupiłeś całkowicie określony produkt z innego miasta, musisz zmienić szlak handlowy. Po pewnym czasie wszystko - wraz z cenami - wróci do normy.



Pamiętaj! Staraj się sprzedawać towary możliwie największymi partiami!

To tyle jeśli chodzi o handel, przejdźmy do mniej pokojowych rozwiązań, czyli walki, która wcześniej czy później jest nieunikniona. Zaczniemy od ogólnych porad, po czym przejdziemy do konkretnych rozwiązań.

Wybierz Metropolię

Na początku zajmiemy się miastami i kwestią ich obrony. Pierwszą rzeczą jaką należy zrobić, jest obranie jednego miasta (oczywiście należącego do Twojego państwa), jako głównego i najlepiej chronionego. Dobrze by też było, gdyby owo miasto służyło celom handlowym, miało możliwość budowania dobrych statków i było położone w bezpiecznym miejscu. Taka taktyka umożliwi łatwą mobilizację wojska, ewentualne wypady oraz gromadzenie środków do odwetu. Jednocześnie stolicę należy chronić i rozbudowywać najlepiej jak się da, m.in. poprzez upgradowanie budynków, jak i pozostawianie trzech, czterech statków w pobliżu w obiektów obronnych.



Przy takim ustawieniu, wróg nawet nie tknie naszej „stolicy".

Szpiedzy

W „Corsairs" istotną sprawą są szpiedzy. Tu nie ma co się rozwodzić - po prostu trzeba ich kupować kiedy istnieje tylko taka możliwość. Dzięki temu, że są oni transportowani w różne części świata przez statki nie

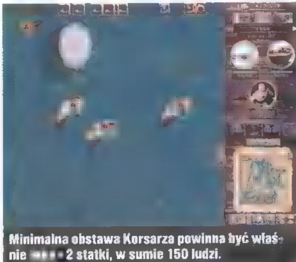


Korzyści płynące z posiadania szpiegów są widoczne w prawej, dolnej części screenu.

należące do Ciebie, zdobywasz „informacje" o całym morzu, pływając jedynie po swoich szlakach.

Korsarz

...a właściwie jego bezpieczeństwo musi być dla Ciebie najważniejsze. Jego śmierć oznacza niepowodzenie całej misji bez względu na to, czy posiadasz ogromną



Minimalna obstawa Korsarza powinna być właśnie [illegible] 2 statki, w sumie 150 ludzi.

flotyllę, czy też nie. Z tego powodu statek, na którym znajduje się Twój korsarz, powinien być najlepszy (oczywiście pod względem militarnym) i najszybszy ze wszystkich, jakie posiadasz. Aby ułatwić sobie życie, większą część gotówki, jaką zdołałeś zgromadzić, trzymaj właśnie na tym statku, gdyż będzie ona tu po prostu najbezpieczniejsza. Oczywiście zalecane jest, by okręt z korsarzem był obstawiany przez inne, a im więcej ich będzie tym lepiej. Natomiast w razie bezpośredniego starcia najlepiej uchronić go gdzieś na tyłach oddziału.

Siła W Jedności

Tym razem rozpatrzymy problem formacji i sensu jej tworzenia. Zacznijmy od drugiego problemu, gdyż jest on prostszy. Otóż w „Corsairs" wygrywa nie ten, kto

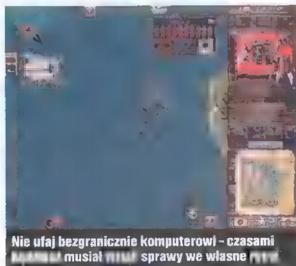


[illegible] „Corsairs" jest grą, w której rządzi siła, a nie spryt!

jest sprytniejszy, ale ten, kto jest silniejszy (a jak wiadomo siła to masa). Nie radzimy więc żeglować samotnie, tylko całymi grupami, gdyż mamy w ten sposób większe szanse na wygraną. W organizacji grup pomogą nam zaś klawisze Ctrl + 0-9 (przyporządkowywanie numeru grupom, a następnie ich wywoływanie poprzez 0-9) oraz Alt + 0-9 (centrowanie). W ten sposób oprócz korzyści obronnych zyskamy trochę ładu i porządku. Przy formowaniu grup należy zwrócić uwagę na szybkość statków - im są wolniejsze, tym bliżej siebie powinny pływać. Dlaczego? Otóż w czasie abordażu lub ataku na miasto pojawia się małe okienko z odliczanymi sekundami. W czasie gdy zegar nie doszedł do zera inne statki mogą przypływać w miejsce bitwy i zwiększać siłę Twojej armii dosyłając posiłki. Dlatego też statki powinny pływać w grupie w takiej odległości, by w razie ewentualnego ataku na jednego [illegible] nich reszta zdążyła dopłynąć na miejsce. Natomiast przy ataku na szczególnie silny fort nie ma możliwości zdobycia go jednym statkiem. Do tego potrzeba grupy złożonej najczęściej z więcej niż trzech jednostek. Muszą one oczywiście płynąć blisko siebie, by wzmocnić uderzenie.

Komputer Czy Człowiek?

W ten sposób dotarliśmy do najważniejszej kwestii - bitwy. Jeśli chodzi o wybór: walka rozgrywana manualnie czy automatycznie, należy kierować się następującą zasadą. Gdy masz przewagę (co symbolizują ikonki wojska), by zaoszczędzić trochę czasu lepiej dać roze-

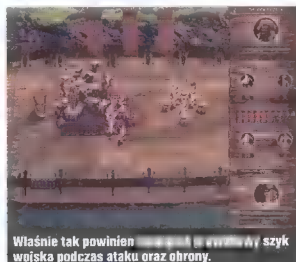


Nie ufaj bezgranicznie komputerowi - czasami [illegible] musiał [illegible] sprawy we własne [illegible]

grać walkę komputerowi, natomiast gdy przewagę ma Twój wróg, lepiej zatroszcz się o to byś sam zadecydował o losach bitwy. Z małą, a nawet nieraz sporą przewagą wroga można wygrać wiele bitew, stosując odpowiednią taktykę. Jaką? Czytajcie dalej!

Jak Się Bić?

Otóż w „Corsairs" zawsze lepiej jest się bronić niż atakować - paradoksalnie nawet wtedy gdy to Ty zaatakowałeś! Wróg podczas szturmu dzieli swoją armię na mniejsze części, gdyż nie jest w stanie przepuścić przez trap wszystkie jednostki za jednym razem. Ty natomiast spokojnie czekasz po drugiej stronie i na ot-



Właśnie tak powinien [illegible] szyk wojska podczas ataku oraz obrony.

wartej przestrzeni tworzysz coś w rodzaju półokręgu, w który chcąc czy nie chcąc dostają się kolejne grupki wrogich jednostek. Dalej, wiadomo - zacieśniamy krąg i zaczyna się rzeźnia z jednoczesną gwarancją utraty minimalnej liczby ludzi. Operację tę można powtórzyć kilkakrotnie podczas jednej potyczki. Pamiętaj, że bezwzględnie należy unikać pojedynków jeden na jeden, ponieważ gdy wróg ma choć minimalną przewagę, zawsze zwycięży.

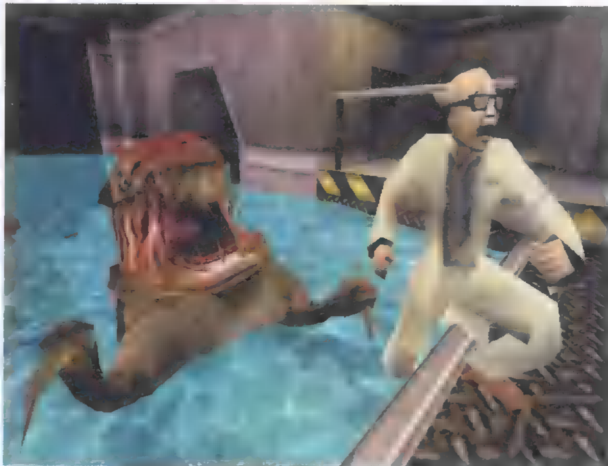
To było na tyle, jeśli chodzi o porady. Mamy nadzieję, że przydały się one zarówno żółtodziobom, jak i weteranom prastarych „Piratów". No cóż, życzymy wam (nie zrozumcie nas opatrznie!!!) miłego piratowania.

Suicide [illegible] Noiz Supporting Unit

Half-Life

druga część

I nadszedł czas [redacted] ostatnią część przygód Gordona Freemana. Przejdźmy od razu do meritum sprawy - bez zbędnego wstępu. Poprzedni opis zakończyliśmy na epizodzie „On The Rail", więc nadszedł czas na:



Apprehension Episod [redacted]

Pociągu nie da się zatrzymać w żaden sposób - albo z niego zeskoczysz, albo kontynuuj jazdę. Pod wodą, z prawej strony, znajduje się kontener z beczkami. Wystarczy, że go otworzysz, [redacted] uwolnione w ten sposób beczki utworzą most. Skorzystaj [redacted] niego, a znajdziesz się po drugiej stronie. Idź ścieżką i wskocz do wody. Płyń dopóty, dopóki nie znajdziesz pochyłego korytarza, który pozwoli Ci wypłynąć na powierzchnię (zapewne stracisz trochę energii z braku powietrza, ale nie martw się - na powierzchni od razu się uzupełni). W pomieszczeniu z wiszącą kratą, skorzystaj z pomostów i dostań się do schodów. Na samej górze wejdź do kraty. Po paru sekundach spadnie ona do wody. Zabij wielką rybę korzystając z kuszy lub pistoletu. Podpłyń do koła i otwórz zaporę. Wejdź po schodach i leć dalej. Uważaj na środkowy mostek - zawali się od razu jak na niego wejdziesz. Kiedy będziesz już na stałowym mostku, wskocz do wody i płyń w prawo. Wejdź po schodach i wybierz jedną z dwóch metod pokonania tego pomieszczenia:

1) Zrzuć dwie skrzynki na dół i zbuduj z nich schodki aby dostać się na balustradę po przeciwnej stronie pokoju.

2) Korzystając [redacted] konsoli uruchom tłoki i skacząc po nich wejdź na balustradę.

Kiedy zabijesz już wszystkich w następnym pokoju, naukowiec otworzy Ci drzwi. Tak jak zresztą mówił - w chłodni nie ma nic ciekawego, dlatego też biegnij w prawo, w lewo i jeszcze raz w prawo. To będzie Twoje pierwsze spotkanie ze snajperkami. Najlepszą metodą jest obrzucenie ich granatami. Skuteczne są też szybkie serie z karabinu (MP5). Obojętne co postanowisz zrobić, radzę sejwnąć. Zabij je wszystkie po czym wskocz na rampę. Uruchom konsolę [redacted] drzwi dostępu do powierzchni staną otworem. Wejdź w nie, a... Dostaniesz kolbą w łeb i stracisz przytomność! Kiedy się ockniesz, wejdź szybko po skrzynkach, aby uniknąć zgniecenia. Zabierz łom, rozwal kratkę i czmychaj stąd czym prędzej...

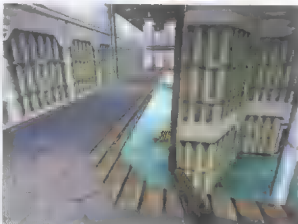
Residue Processing Episod [redacted]

Koło od sterowania przepływem opuszcza/podnosi platformę w środku cylindrycznej wieży. Użyj jej aby opuścić ten obszar. Zeskocz na skraj zbiornika i opuść go rurą na przeciwległym końcu. Nie radzę chodzić po skraju cysterny (ślisko!). W następnym zbiorniku wskocz na platformę a z niej na drugą. Wejdź do rury i leć dalej. Kontynuuj wędrówkę po zębatych kołach, aż trafisz do hali z taśmociągami. Po prawej stronie znajdują się trzy przełączniki. Ustaw je wszystkie w pozycji górnej. Wróć do control roomu i wciśnij zielony guzik. Pasy transmisyjne zatrzymają się, ale nie na długo. Szybko wskocz na jeden z nich. Teraz posuwaj się cały czas naprzód. Uważaj [redacted] zgniatarki. Kiedy dojedziesz do miejsca, gdzie pod Tobą będą przejeżdżać dwa pasy, zeskocz na ten po lewej. Zwróć uwagę, że w tunelu za zakrętem są zainstalowane dwie miny. Moja rada jest taka: wrzuć na pas plecaczek materiału wybuchowego i zacznij odliczać: 600, 500, 400... kiedy dojdziesz do 100 lub 0 zdetonuj go. I po kłopocie.



Questionable Ethics Episod 10

Elektryczne drzwi staną otworem, jeśli rozwalisz elektrodę zwisającą z siatki. W środku pokoju, [redacted] szklanymi drzwiami, znajduje się wielki Ufok - wystarczy, że go postrzelisz dwa razy z Magnuma, [redacted] padnie martwy na ziemię. W pomieszczeniu [redacted] dwoma celami pełnymi pajęczaków zrób tak: otwórz je szybko i biegnij do pokoiku w rogu. Uruchom laser, [redacted] rozwali on wszystko co się rusza. Teraz możesz spokojnie zabrać z cel ekwipunek, w tym nową bio-broń Obcych - stworzenia, które wgryzają się w żywy cel (w tym również w Ciebie, jeśli w pobliżu nikogo nie ma). Biegnij dalej, lecz uważaj na miny, których jest tu prawie tyle co Marines. Na górze uruchom wszystkie cztery stacje laserowe, po czym wejdź do pomieszczenia z napisem „Do Not Obstruct the Shield". Już wiesz co zrobić? Oczywiście „obstruct" tarczę. Przesuń kratę na podłogę tak, aby blokowała ową tarczę, po czym włącz laser. Teraz opuść pomieszczenie nowo powstałą dziurą w ścianie. Na dole spotkasz kilku naukowców - przynajmniej jednego musisz doprowadzić do głównego hallu - do wyjścia. On otworzy Ci owe drzwi. Na zewnątrz rozwal automatyczne



działka (od teraz w skrócie „sentry guns", OK?) i nareszcie będziesz hasać po:

Surface Tension Episod 11

No to teraz zaczyna się prawdziwa jazda. To co się działo w epizodzie „On A Rail" to przy tym bułka z masłem. „ST" to największy i najtrudniejszy , [redacted] przy tym najwspanialszy, etap „Half-Life". Życzę powodzenia i jeszcze jedno: nie łamcie się. Sam przechodziłem go kilka dni...

Nie martw się helikopterem ani wyrzutnią rakiet, ani Marinesami. Puść się w szaleńczy bieg i zanurkuj do wody po lewej stronie tamy. Zabij wielką rybę i płyń w kierunku wieży kontrolnej. Wejdź do niej po drabince i uruchom przycisk. Nurkuj znowu. Na dole, koło tamy jest czerwony zawór. Przekręć go i wpłyń do tamy. Na końcu poczekaj aż przeleci helikopter i wynurz się. Wejdź po drabince na górę i przez rurę pędź dalej. Skorzystaj znowu z drabinki (tej koło budynku). Zignoruj Macki, chyba że chcesz uzupełnić trochę ekwipunku. Wyrwa w skale doprowadzi Cię do obszaru, gdzie musisz załatwić pół garnizonu. Wtedy przekręć kolejny czerwony zawór i wycofaj się do pola minowego. Omiń je trzymając się lewej strony. Wskocz do włazu i podążaj rurami dopóty, dopóki nie zobaczysz nieba. Wychyl

się ostrożnie i przełącz się [illegible] tryb snajperski kuszy (drugi fire). Teraz powolutku „zdejmuj" wszystkich żołnierzy. Idź w prawo. Sentry Gu[illegible] rozwal z dubeltówki. Zejdź na dół, na walący się most, korzystając ze zwisających kabli, albo ześlizgnij się po rurach. Uważaj na latający helikopter. Możesz go rozwalić [illegible] bazooki leżącej w pieczarze. Kiedy będziesz już w rurach, skręć na rozwidleniu w lewo. Wychyl się powolutku ze śluzy i „poczęstuj" Marinesa granatem. Szybko się schowaj i leć teraz [illegible] prawo. Wyskocz ze śluzy i rozwal niczego nie podejrzewających żołnierzy. Natomiast czołg najlepiej rozwal z bazooki, celując mniej więcej na wysokości lufy. W pierwszym garażu możesz uzupełnić ekwipunek oraz zdrowie. Następny czołg (?) jest już trudniejszy. Obsyp go granatami, a ucichnie. Trzymaj się [illegible] daleka od pól minowych. Kilka granatów powinno rozwiązać sprawę. Uważaj też na snajperów ukrytych w oknach. Granatnik z karabinu też rozwiąże tę kwestię. Zniszcz eksplodujące beczki aby odciąć prąd. Teraz możesz spokojnie wspiąć się na dach poprzez słup. Pokręć się trochę i znajdź dziurę. Wskocz w nią i pogadaj z naukowcem. Teraz uważaj: nie możesz wysadzić ani jednej miny w całym kompleksie - najmniejszy wybuch, [illegible] eksplodują głowice nuklearne. W hali [illegible] rakietami dostań się do control roomu w prawym rogu. Uruchom konsolę i wyskocz przez okno. Przeczołgaj się do windy na środku hali i zjedź na dół. Na zewnątrz poczekaj chwilę aż samoloty zrzucą napalm na Ufoków. Czeka Cię teraz niezła przeprawa. Rozwal wszystko i wszystkich i biegnij w prawo. Znajdź strażnika i poproś go by otworzył Ci drzwi do arsenału. Wyskocz przez okno i idź po parapecie aż do drabinki prowadzącej na dach. Z dachu zbombarduj pomieszczenie granatami i dostań się na przeciwną część domu. Teraz biegnij w prawo aż do wielkiego działa. Strażnik otworzy drzwi do niego. Z armaty rozwal drzwi do hangaru i postrzelaj też do Marinesów. Teraz leć do owych drzwi. Złap się za karabin maszynowy i niszcz wszystkich Obcych. Skorzystaj z „wyrzutni" i dostań się na dach. Następnie zeskocz z niego na drugą stronę i rozwal kratkę wentylacyjną. Uważaj na stado Snarków wypadających [illegible] niego. Wskakuj do szybu i posuwaj się prosto, następnie [illegible] lewo. W pewnym momencie usłyszy Cię żołnierz i przedziurawi cały szyb, po czym spadniesz do pokoju. Rozwal go i szybko wyskakuj na zewnątrz. Skorzystaj z armaty i zniszcz drzwi. Przeskocz rozwalony pomost (możliwe). Użyj „wyrzutni" aby dostać się na dach. Otwórz rurę i przejdź przez nią. Na końcu spotkasz strażnika, którego musisz ze sobą wziąć. Otworzy on drzwi koło szlabanu. Na podziemnym parkingu biegnij szybko w prawo. Nie oglądaj się za siebie, możesz być pewien, że ten ziejący ogniem bydlak Cię goni. Skorzystaj znowu [illegible] „wyskoczni" i przeskocz mur, spadając do basenu. Teraz szybko po rurze na platformę, gdzie znajduje się radio i zielona mapa. Dwa przyciski służą do naprowadzania poziomego i pionowego na cel, natomiast trzeci wzywa wsparcie powietrzne. Ustaw linie tak, aby przecinały się w miejscu, [illegible] którego wybiegłeś: lewy dolny róg. Odwróć się i poczekaj [illegible] potwora. Gdy tylko się pojawi, zrzuć na niego trochę napalmu. Teraz musisz rozwalić jeszcze 3 cele:

1) mur na obszarze forteco-podobnego zabudowania
2) drzwi w lewym górnym rogu
3) wielką wieżę naprzeciwko Ciebie.

Teraz wystarczy skorzystać z owej wieży, aby dostać się do drzwi.



Forget About Freeman! Episod 12

Przygotuj się na trzęsienie ziemi. Leć w prawo i poczekaj na trzeci segment spadającego sufitu (krótszy niż reszta). Wskocz na niego i kieruj się do wyjścia. Idź pomostem prosto i skręć w prawo. Otwórz później na dole zaworem właz. Następnie kieruj się tunelem z napisem „West". Omiń zaporę i wyjdź włazem na powierzchnię. Uciekaj albo zniszcz czołg i wskakuj do windy. Skręć w prawo na rozwidleniu, użyj czołgu aby rozwalić drzwi hangaru. Teraz przerzuć się na wieżyczkę i ostrzelaj Ufoków. Przechodząc przez drzwi uważaj na działko laserowe i kilku wielkich Obcych. Bazooka załatwi sprawę. Podążaj w kierunku ciężkich drzwi antyrakietowych...

Lambda Core Episod 13

Użyj przełączników w control roomie, aby uruchomić windę. Zjedź na dół. Tam zabij wszystkie snajperki. Wtedy doktor otworzy Ci drzwi. Idź w prawo i zdobądź wielką giwerę. Wróć do windy, która prowadzi do systemu chłodzenia (coolant system). Idź po kolei do wszystkich stacji pompowniczych. Uruchamiaj w nich przyciski. Teraz leć do głównego rdzenia (auxiliary reactro), wskakuj do wody i płyń przez główny tunel do samego reaktora. Włącz obie turbiny i szybko wracaj. Wejdź szybko szybem windy na górę i zeskocz z drabiny aby się dostać do górnego lewelu. Dzięki zaworom zabijesz kilka potworów. Znajdź drzwi z napisem „Core Level B". Teraz czeka Cię zabawa z teleportami. Jest to najbardziej wkurzający moment gry. W każdym razie musisz się dostać na samą górę. Kiedy już będziesz w nowym pomieszczeniu, odwróć się i wyjdź drzwiami z pokoju. Wejdź po drabinie na górę. Poczekaj aż naukowiec otworzy Ci drzwi. Uzupełnij amunicję i energię, zabierz obowiązkowo plecak do super-skoku. Koleś otworzy Ci drzwi. Zabijaj latające potwory, póki doktorek nie wrzaśnie „OK". Wtedy wskakuj do teleportu. I tak zawitałeś do Obcego świata:





Xen Episod 14

Użyj super-długiego skoku, aby dostać się na asteroidę po lewej. Kontynuuj skoki póki nie dostaniesz się na planetę po środku. Na planecie znajduje się basenie z wodą, który regeneruje nadwątlone siły. Obok niego jest wejście do centrum planety. Wejdź i uruchom wszystkie trzy muchomory, po czym rozwal pajęcze roślinki, uwalniając przy tym żółte motylki. Poczekaj aż uaktywni się teleport i wskakuj do niego.

Gonarch's Lair Episod 15

Strzelaj cały czas w oko wielkiego pająka. Kiedy zacznie uciekać goń, go nie przerywając strzelania. W następnym pomieszczeniu porzucaj w niego granatami, a kiedy ucieknie do jaskini goń go dalej. Na samym dole wskocz do jego nory, a znajdziesz się w ten sposób pod nim. Napiep... ze wszystkiego co masz, a Gonarch szybko padnie...

Interloper Episod 16

Szukaj leczących baseników w jaskiniach. Uważaj też na otwierające się jamy, kiedy tam wpadniesz już nie żyjesz. Znajdź żółty, mały obszar w jaskini po lewej stronie. Wejdź tam i leć na przód. Kiedy dojdziesz do białego muru strzel w niego i wejdź na ową kolumnę. Będąc na górze, Twoim zadaniem jest skakanie po platformach tak, aby dostać się jak najbliżej „latających ptaków". Na grzbiecie jednego [illegible] nich dolecisz do teleportu. Wyjdź teraz z jaskini i leć w lewo do jaskini. Rozwal skały i czmychaj do tunelu na górze. Kiedy Bestia wyjdzie na zewnątrz, leć tam gdzie przedtem był. Powoli omiń macki, aż dojdziesz do kolejnego teleportu. Teraz jesteś w statku Obcych. Korzystając z pasów transmisyjnych leć cały czas naprzód. Kiedy dojdziesz do szybów wentylacyjnych, skorzystaj z nich. Następnie używając platform dostań się do teleportu. Teraz czeka Ciebie:

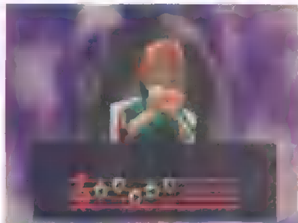
Nihilanth Episod 17

Zniszcz wszystkie świecące trójkąty. Unikaj zielonego teleportu chowając się [illegible] skałami. Kiedy Nihilathowi otworzy się głowa, używając wyrzutni wskocz na górną półkę, stamtąd poprzez kolejną wyrzutnię jeszcze wyżej. Teraz wpakuj mu w mózg tyle ołowiu ile dasz rady. I to już koniec... Teraz radzę zasejwować - czekają Cię dwa zakończenia - w zależności które wybierzesz. Powodzenia!

Szycha



The Legend Of Zelda





Czołem maniacy Nintendo 64! Dzisiaj czeka na Was kolejna (bodaj druga) porcja przygód z udziałem Linka w roli głównej.

Nie muszę chyba powtarzać się, że „Zelda", to w tej chwili najlepsza gra na Nintendo 64. Słyszałem też, że PSX-owcy wyśmiewają się z nas, że na naszej konsolce nie ma choćby takiego „Metal Gear Solid". Błąd! Koncern Konami zamierza wydać konwersję swojego największego przeboju na N64 i PC. I nie muszę chyba nikomu mówić co to dla nas znaczy. Z resztą nie dziwi mnie ten fakt. Przecież „Zelda" sprzedała się na razie w nakładzie około czterech milionów egzemplarzy. Powróćmy jednak na ziemię i zajmijmy się naszym asem. A skończyliśmy na ...

Death Mountain

Gdy już Darunia podaruje Ci drugi Spiritual Stone, wybierz się na sam szczyt góry. Kamienie, które zagradzają Ci dalszą drogę, rozwal za pomocą bomb. Teraz ostrożnie idź w głąb wulkanu. Kiedy ten natomiast wybuchnie wyjmij tarczę i blokuj się nią przed spadającymi odłamkami lawy. Po Twojej lewej stronie powinna znajdować się teraz podejrzanie wyglądająca ściana – wysadź ją bombą i wejdź do środka. Spotkasz tam Great Fairy. Zagraj Zelda's Lulaby, ■ Great Fiary naładuje Cię jakąś magiczną mocą. Teraz sowa przeniesie Cię na samiutki dół góry. Pójdź teraz zgodnie z prądem rzeki, a dojdziesz do ...

Zora's River

Kiedy dojdziesz do ogromnych kamieni (które blokują Ci dalsze przejście) pogadaj z sową i następnie wysadź je oczywiście przy pomocy niezastąpionych bomb. Teraz masz w sumie dwa wyjścia na przedostanie się przez rzekę. Po pierwsze, wziąć jedną ■ kur i skoczyć z poślizgiem. Tak na marginesie, to jak będziesz się znęcał nad tą kurą to ona przywoła swoich kumpli (też kury) i wtedy może być dla Ciebie nieciekawie. Po drugie, przeskoczyć. Nie jest to niestety takie proste, gdyż musisz się ustawić pod odpowiednim kątem do znajdującego się po przeciwnej stronie brzegu. Kiedy uda Ci się szczęśliwie przebyć przez rzekę od razu wyciągaj procę i strzelaj do każdego potwora, który wyłoni się w wody. Teraz idź na przód, aż dotrzesz do wodospadu. Naprzeciwko niego powinna znajdować się kamienna tabliczka. Gdy tam dotrzesz, zagraj Zelda's Lulaby, a otworzy Ci się dalsza droga do...

Zora's Domain (1)

Tutaj sprawa jest niezmiernie prosta. Idź do króla i pogadaj ■ nim. Po rozmowie kieruj swoje nogi na wskazane przez niego miejsce (czyli na lewo od niego samego), a weźmiesz udział w grze. Twoim zadaniem będzie nurkowanie! Przygotuj się dobrze, bo gdy tylko Zora rzuci kasę do wody, Ty musisz ją (kasę) zebrać. Jest to zadanie dość trudne, ale wykonalne. W nagrodę za wszelki wysiłek dostaniesz urządzonko ■ nazwie Silver Scale. Dzięki niemu będziesz mógł nurkować o wiele głębiej niż dotychczas. Rozejrzyj się teraz dość uważnie, ■ zauważysz dziurę w ścianie. Zanurkuj więc i przepłyń przez ową dziurę, ■ dotrzesz do ...

Lake Hylia

Czym prędzej wypłyń na powierzchnię, aby zaczerpnąć świeżego powietrza i jeszcze raz zanurkuj. Musisz znaleźć pod wodą butelkę z listem. Kiedy ją znajdziesz, znowu zaczerpnij powietrza i wróć tą samą drogą do ...



Zora's Domain (2)

Pobiegnij do króla i pochwal mu się nowym znaleziskiem. Kiedy skończy czytać list, powinno otworzyć się wejście do tunelu. W nim znajduje się Lord Jabu Jabu (nie przestrasz się tylko jego wyglądem). Weź butelkę po liście i zapoluj na rybkę. Pamiętaj jednak, aby stać na płyciźnie (są wtedy większe szanse). Kiedy już ją złapiesz, idź do Lorda Jabu Jabu i wypuść rybkę. Jeśli wszystko zrobiłeś prawidłowo, Lord Jabu powinien połknąć Ciebie.

Lord Jabu Jabu's Belly

Przy zablokowanych drzwiach musisz obrócić się dokładnie za siebie i strzelić (możesz z procy) w obiekt znajdujący się na suficie. Dzięki temu drzwi powinny się bez problemów otworzyć. Idź teraz, aż dotrzesz do drzwi, za którymi stoi księżniczka. Porozmawiaj z nią. Niestety, pod koniec waszej rozmowy ona wpada w dziurę, więc i Ty zrób to samo. Jak już sobie zlecicie, porozmawiaj z nią jeszcze raz. Z rozmowy wyniknie, że tak czy inaczej musisz ją nieść. I tutaj mam kilka uwag. Księżniczkę Rutę będziesz musiał nosić do końca tego długiego poziomu (no może ■ małymi przystankami), traktuj ją więc jakbyś nosił jajko. Jest ona bowiem cholernie ważna (głównie ze względu na to, że ma ostatni z trzech kamieni), ■ każde jej upuszczenie cofa Cię praktycznie o jedno pomieszczenie do tyłu. Trzymając już księżniczkę, udaj się do następnych drzwi, które znowu możesz odblokować tylko poprzez trafienie z procy w wystający przedmiot z sufitu. W następnej komnacie poczekaj cierpliwie na windę. Na samej górze będziesz mógł zejść na grunt. Teraz musisz ostrożnie, uważając na wiry, przejść przez pokój do drzwi. Po prawej stronie od drzwi znajduje się przycisk, na którym możesz posadzić księżniczkę. Ty natomiast wejdź do następnej komnaty i rozpraw się ze znajdującymi się tam stwora-

Ocarina Of Time

Część Druga

mi. Po dobrze wykonanej robocie powinna pojawić się duża skrzynia, w której znajduje się bumerang. Bumerang jest to nowa broń, którą będziesz się mógł posługiwać tylko jako mały chłopiec. Mimo to jest bardzo przydatny w walce na dystans, zaś po krótkim treningu staje się wprost niezawodny. Wróć teraz po księżniczkę i udaj się z nią w przeciwnym kierunku co do przycisku. W ten sposób dotrzesz do następnego przycisku, na którym też osadź Rutę. Teraz przed Tobą pierwsza próba nowej broni. Otóż wjedź do komnaty, ■ znajdziesz tam (coś co mi osobiście przypomina Grubego, gdy się naje kiełbasy na kolację) stwora, który nazywa się Tentakl. Gość jest dosyć upierdliwy, ale dość prosty do pokonania. Otóż zaznacz go (Z-Targeting) i kręć się od lewej strony do prawej, nawalając ciągle bumerangiem. Odradzam zdecydowanie stanie w miejscu, gdyż może się to skończyć dla Ciebie tragicznie. Kiedy zabijesz Tentakla, w nagrodę dostaniesz mapę. Nie wracaj się po księżniczkę tylko udaj się długim i wąskim korytarzem. Tam rozwal bańki. Jeśli udało Ci się to w czasie mniejszym niż czterdzieści sekund to dostaniesz w nagrodę kompas. Ponownie idź korytarzem, aż spotkasz kolejnego Tentakla. Rozpraw się z nim dokładnie tak samo jak w przypadku poprzedniego. Czyli częste uniki i szybki atak bumerangiem. Powinieneś zauważyć teraz, że w przejściu zniknęła jakaś maź, która wcześniej dość skutecznie blokowała dostęp do drugiej komnaty. Udaj się teraz właśnie do tego pomieszczenia i znowu rozpraw się ze złym Tentaklem. Wróć się teraz po księżniczkę Ruto i udaj się z nią do powstałej przed chwilą szczeliny. Za drzwiami puść Ruto. Kiedy ona już sobie pójdzie (niestety jest to nieuniknione), Tobie pozostanie walka z Big Octo.

Trzeba przyznać, że Octo jest dość trudnym przeciwnikiem. Miej jednak przygotowany bumerang. Na samym początku wal w niego bumerangiem, aż się odwróci do Ciebie plecami. Ty w tym momencie podejdź do niego i nawalaj mieczem, ile możesz (procą radzę nie próbować – wiem bo sam próbowałem z miernym skutkiem).

Idź teraz na wzniesienie i podążaj korytarzem. Teraz używając bumeranga eliminuj każdego napotkanego na Twojej świętej drodze wroga. Poczekaj chwileczkę i poskacz sobie po tych galaretkach, aż dotrzesz do platformy zawieszonej na górze. Teraz chwytaj w łapy skrzynkę i zasłoń nią guzik. Dzięki temu otworzą Ci się nowe drzwi. Pójdź tam i powycinaj wszelkie znajdujące się tam potwory. Wdrap się teraz po pnączach na górę. Teraz wystarczy już tylko przejść przez drzwi. I niespodzianka, bo czeka tam już na Ciebie Boss. Jednak nie martw się gdyż jest on jednym z najłatwiejszych ■ grze. Ogólna porada to unikać go i naparzać ciągle bumerangiem, po prostu ile wlezie, a po pewnym czasie on wykituje. Pozostaje Ci już tylko odebrać od Ruto trzeci kamień ■ nazwie Zora'a Sapphire. Jak już załatwisz wszelkie formalności, śmigaj do...

Hyrule Castle

Zaraz przed bramą miasta powinien pojawić Ci się dość ciekawy filmik. Zanurkuj teraz w fosie przy zamku i korzystając z urządzenia do nurkowania poszukaj tytułowej Ocarina Of Time. Kiedy już ją znajdziesz, możesz spokojnie udać się do...

Temple of Time

Po wejściu do świątyni jakimś cudem Zelda przekazała Ci jak zagrać Song Of Time. Idź teraz do ołtarza i zagraj tam tę piosenkę. Powinno otworzyć się przejście. Wejdź do środka i zabierz znajdujący się tam miecz. I to właściwie na tyle, jeśli chodzi o pierwszą część gry. Chwilkę potem stajesz się już duży i gra zmienia się



nieco. Głównie ze względu na to, że niejaki Ganondorf dorwał się do władzy. Natomiast teraz Twoim celem będzie zebranie aż sześciu medalionów. Na szczęście jeden dostajesz na początku.

W tym miejscu przerywamy nasz opis. Od tego momentu gra będzie zupełnie inna, ponieważ stajesz się dorosły (mam na myśli Linka). To zupełnie nowy rozdział. Mogę tylko powiedzieć, że przygody małego Linka to zaledwie jedna trzecia całej gry. No cóż... **Rafale**



ANKIETA Z NR 3/99 – NAGRODY WYLOSOWALI

Otrzymaliśmy, przeczytaliśmy, wylosowaliśmy. Nie minęło wiele czasu i oto przed Wami lista szczęśliwców, którym szczęśliwy los w postaci redakcyjnej sierotki podrzucił gierki jako nagrody. Dziękujemy za liczny udział! Wasze spostrzeżenia weźmiemy sobie do serca, tak by nasze wspólne pismo było coraz lepsze.

„NFS2: SE" - Jarek Czerpowicki z Grudziądza
„Populous: Thr Begining" - Bartosz Jackowski z Kielc
„Command and Conquer" - Magda Kalińska z W-wy
„Magic & Mayhem" - Łukasz Cetnarowski z Sicienka
„Tomb Raider 3" - Marek Wikarczyk z Olsztyna
„Hexen II" - Bartosz Owczarzak z Gubina
„Mortal Kombat Trilogy" - K. Zdziubłowski z Łukowa
„Asteroids" - Bartek Skrzatek z Pisza
„Actua Tennis" - Piotr Małecki z Wysokich
„Tigershark" - Tomasz Żabiński z Częstochowy
„Tempest X3" - Marcin Wąsowicz ze Strawczyna
„Apocalypse" - Jakub Słonka ■ Mysłowic
PC Super Pad - Łukasz Gabriel z Oławy
3 Pady PC „EA SPORTS":
- Piotr Sojka z Nowej Rudy
- Piotr Wiśniewski z Pomiechówka
- Mateusz Grabiec z Pyskowic

3 Zegarki „Electronic Arts":
- Krzysztof Ciapciński z Polic
- Łukasz Grzenalczyk z Gdyni
- Michał Stambulski ze Szprotawy

Nagrody pocieszenia otrzymują:
- Radek Jabłecki z Bytomia
- Paweł Dec z Wrocławia
- Mateusz Misiak z Białegostoku
- Marcin Zubek z Zakopanego
- Gabriel Słowik z Kroczyc
- Jakub Krzyżowski ze Starej Miłosnej

Rozwiązanie Konkursu „Alpha Centauri"

Twórcą gry „Alpha Centauri" jest oczywiście Sid Meier. Oto lista zwycięzców:

Gry „Alpha Centauri" otrzymują:
1. Kamil Bronakowski z Gdyni
2. Paweł Rafałowicz z Białegostoku
3. Arkadiusz Podżorski z Cieszyna
4. Maciej Rudnicki z Gdyni
5. Jan Mejor z Talki

Podkładki „Alpha Centauri" otrzymują:
1. Tomasz Jabłoński ze Szczecina
2. Łukasz Stefański z Krakowa
3. Radek Flak z Łazów
4. Paweł Capiak z Elbląga
5. Arek Zakrzewski z Grodziska Maz.

Etui ■ CD „Alpha Centauri" otrzymują:
1. Mieczysław Michalczewski z Gdyni
2. Maciej Kusina z Krakowa
3. Paweł Staszewski ■ Warszawy
4. Mariusz Misiorek z Kielc
5. Marcin Banachewicz z Lublina

Plakaty i kalendarze otrzymują:
1. Maciek Prot z Warszawy
2. Jakub Popęda z Jaworzna
3. Mariusz Wielanek z Warszawy
4. Monika Badowska z Otwocka
5. Marcin Fortuna ■ Włocławka

GRATULUJEMY !

APEL Mały apel do naszych Czytelników. Jeżeli sami odkryliście w grach jakieś tajne kody, to przysyłajcie je nam, a zostaną one opublikowane wraz z Waszymi nazwiskami.

TIPS & TRICKS

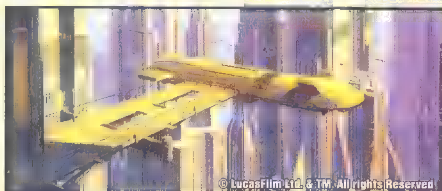
Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Nintendo 64 i PC.

Star Wars Episode 1: The Phantom Menace

• **PC CD**

Podczas gry wciśnij **BACKSPACE** aby wyświetlić okno dialogowe. Teraz wpisz jeden [illegible] kodów:

give [illegible] life - uzupełniasz energię
iamqueen - grasz jako Queen Amidala
iamquigon - grasz jako Qui-Gon Jin
iamobi - grasz jako Obi-Wan
iampanaka - grasz jako Panaka



AoE: Rise of Rome

• **PC CD**

Wpisz poniższe kody w okienku chat:
king arthur - zmienia ptaki w smoki
grantlinkspence - zwierzęta w Króli
convert this! - nowa jednostka (Saint Francis), zabija wrogów światłem
pow big mamma - nowa jednostka (BabyPrez)
stormbilly - robot Zug 209
photon man - nowa jednostka

Aliens vs Predator

• **PC CD**

Podczas gry wciśnij ~ i **F12** aby wyświetlić konsolę. Następnie, wpisz jeden z następujących kodów:
god - tryb Boga
giveallweapons - wszystkie rodzaje broni i amunicja
[illegible] - jesteś niewidzialny przez wszystkich przeciwników
light - tworzy świetlną aurę
marinebot - tworzy kontrolowanego przez CPU Marine
predobot - jak wyżej, ale Predator
alienbot - jak wyżej, ale Obcy
[illegible] - wyświetla wszystkie dane dotyczące levelu
showfps - wyświetla liczbę klatek na sekundę
gimme_charge - pełna energia (działa tylko z Predatorem)
freakoftheunivers - tryb Boga (działa tylko z Marine)
skullcollector - tryb Boga (działa tylko z Predatorem)
theonedeadlycreatureevercreated - tryb Boga (działa tylko z Alienem)
winneroftheonegreatbattleof-theuniverse - finałowy Xenomorph







Star Wars Episode 1: Racer

■ **N64**

Wybierz tryb **Tournament**, przytrzymaj **Z** i wpisz kody jako imię. Następnie, w grze, wciśnij **górę, lewo, dół, prawo** aby dostać się do **cheat menu**.

RRJABBA - nietykalność
RRTHEBEAST - mirror mode
RRJINNRE - bonusowa postać
RRDUAL - opcja Dual control







GTA London 1969

■ **PSX**

Kody wpisuj jako imię gracza. Kody można mieszać. Musisz tylko wpisać i zatwierdzić jeden, następnie wybierz Rename i wpisz następny kod.
HAROLDHAND - wszystkie poziomy, wszystkie rodzaje broni, nieskończona amunicja, karta wyjścia z więzienia, pancerz, 9,999,990 punktów, 99 żyć, 5x licznik, brak policji, wyświetla współrzędne
GETCARTER - wszystkie poziomy, wszystkie rodzaje broni, nieskończona amunicja, karta wyjścia z więzienia, pancerz, 99 żyć, 5x licznik, maksymalny poziom „wanted", wyświetla współrzędne





FREEMANS - wszystkie poziomy, wszystkie rodzaje broni, nieskończona amunicja, karta wyjścia z więzienia, pancerz, 5x licznik
DONTMESS - nieskończona amunicja, karta wyjścia z więzienia, pancerz
SORTED - wszystkie poziomy, wszystkie rodzaje broni, nieskończona amunicja, karta wyjścia z więzienia, pancerz
RAZZLE - wszystkie poziomy
MAYFAIR - poziomy 1 i 2
PENTHOUSE - poziomy od 1 do 3
MCVICAR - 99 żyć
BIGBEN - 9,999,990 punktów
SIDEBURN - 5x licznik
OLDBILL - maksymalny poziom „wanted"
GRASS - brak policji
SWEENEY - wyświetla współrzędne

Eliminator

■ **PSX**

Poniższe kody wpisz jako imię:
Wszystkie bronie - **GUNCRAZY**
Nietykalność - **CLEVALAD**
Xtra Level - **WAKYLEVL**



Ridge Racer Type 4

■ **PSX**

Turbo dopała
Podczas wyścigu wciśnij **L2** + **R2**



Silent Hill

■ **PSX**

Na ekranie opcji wciśnij:
L1 L2 R1 R2. Otrzymasz dostęp do **„extra options"**.

Warzone 2100

■ **PC CD**

Podczas gry wciśnij **T**, wpisz jeden z następujących kodów, następnie wciśnij **Enter** aby kod zadziałał:

hallo mein [illegible] - omijanie misji
whale fin - niewyczerpalna moc
work harder - wszystkie badania ukończone
double up - wszystkie jednostki dwa razy mocniejsze
kill selected - zabija wybrane jednostki
get off my land - zabija wszystkie jednostki wroga na mapie
show me the power - 1000 jednostek mocy
timedemo - wyświetla liczbę klatek na sekundę
easy - poziom trudności: easy
normal - poziom trudności: normal
hard - poziom trudności: hard
version - wyświetla datę produkcji
Inne: sparkle green, biffer baker, mouseflip, shakey, how fast



Expandable

● **PC CD**

Uruchom grę z jednym z następujących parametrów aby uaktywnić kody:
mumford
whostayedlate
whostayedlateagain

Airline Tycoon

■ **PC CD**

atmissall – wybór poziomów
winning – omijanie poziomów
donaldtrump – extra pieniążki
mentat – wszyscy pomocnicy dostępni
expander – rozbudowywanie lotnisk

Olympic Summer

■ **PSX**

Bonusowa konkurencja - rowery:
Wpisz **NEW** jako imię i wybierz Francję.
Teraz przytrzymaj **Select** i wciśnij: **L2, R2, L1, R1, góra, góra, dół, dół.**

ESPN Extreme

■ **PSX**

Tryb latania

Na ekranie play/help podświetl „help" i wciśnij trójkąt(5). Następnie podczas gry zamiast skakać będziesz latać.

[illegible] pieniążki

Wpisz 229, 013, 066, 016, 000, 000, 000, 000, 031 jako hasło. Następnie użyj Paula Dillon aby zwyciężyć wyścig Utah. Po wyścigu będziesz miał $1,110.

Ostatni wyścig sezonu

Wpisz 254, 071, 216, 094, 085, 177, 113, 104 jako hasło aby rozpocząć ostatni wyścig w San Francisco.

All-Star Baseball

■ **[illegible]**

W „Enter Cheats" menu wpisz kody:
BCHBLKTPTY
WTOTL
MYEYES

PASZCZURY d. WYWŁOKI

Po przerwie powraca Wasza - Drrrrodzy Czytelnicy - ulubiona rubryka. Będziemy w niej demaskować wszystkich i wszystko, będziemy wychwalać tych co zasłużyli lub dali w łapę. Napiętnujemy nierobów i spekulantów. Odsłonimy Wam tajemnice redakcji. Pokażemy prawdę o nas i o Was. To my rozdamy w tym roku Oskardy'99 za pracę w polu i nagrobek Skobla za smaczne i świeże zwłoki. Nie będziemy się płaszczyć i kurtkować. To my, Paszczury(r) (PASZCZURY wszystkie prawa zastrzelone!) tworzymy histerię świata. Nie dzielimy platform growych na złe i dobre, tylko na te, które lubimy i resztę.



Od lewej siedzą: pan Krzysztof Kowalewski i autor tej rubryki.

A teraz zgodnie z duchem czasu i Barona J. Chciałbym podziękować mojej ukochanej dziewczynie Darii za to, że zaparzyła mi herbatkę bezalkoholową podczas pisania tego tekstu i nie musiałem ruszać dupska zza komputera.

■ Ekipa CGS-u odwiedziła Targi Poznańskie, generalnie było wesoło... bardzo wesoło, no może nawet bardziej wesoło. A oto szczegóły: [OCENZUROWANO. Ustawa o kontroli publikacji, Hota i widowisk]. Mam nadzieję, że się podobało, za rok nowe, pikantne szczegóły.

■ Na początek kolejny epizod walki ze złem wszelakim superduetu supermenów Jagda52&Suicide'a. Od razu, korzystając z okazji chciałem rozwiać wątpliwości jednego z czytelników, że pseudo Jagda sugeruje jego wiek - w rzeczywistości ma on 62 lata, a nie 52. „Suicide" natomiast to nie rzadka odmiana pelargonii tylko słowo obrazujące wrodzony optymizm i „różowe" okulary właściciela ksywki. A teraz wróćmy do meritum. Nasz bohaterski duet, złożony z mężczyzn niewątpliwie atrakcyjnych i imponująco umięśnionych podczas jednego z nocnych patroli okolic Warszawy (mających na celu eliminację rozbójniczego marginesu), natknął się na napad bandycko- gwałcicielsko-okradalski. Spirytus movements (inna nazwa noszenia wódki z nocnego, dosł.: przemieszczający się spiryt) tego zajścia był gRoovy. Ten maniak Kłejka postanowił wyjść po długiej sesji giercowej na ulicę i zabawić się w Deathmatch z przypadkowo spotkanym przechodniem, ewentualnie w opcję Capture the Beer. Niestety, przechodzień ów był baaardzo duży i było go sześciu. Właśnie gdy nadeszli Jagd52&Suicide, gRoovy doświadczał na sobie Capture the Łeb. Zaczęła się zadyma. Członki latały w powietrzu (dla tych, którzy w tym momencie głupio się uśmiechają, wyjaśnienie: chodzi o ręce, nogi itd, w końcu walczyli faceci a nie grupa pedałów łapiąca za...). Kiedy opadły kurze (łapy?), na pobojowisku ostało się nasze niepokonane duo. Jagd w pobliskiej piwiarni skąd obserwował przebieg rozgrywki i udzielał strategicznych podpowiedzi. Suicide kierował ostrzałem artyleryjskim z najbliższej górki (Mount Everest), a gRoovy odwiedzał ciotkę w pobliskim Londynie. Krwawe zwłoki łobuzów śmierdziały na wietrze, a ich kości bieleją tam po dziś dzień.

■ Gruby, Stalker oraz Szycha opracowali przewrót mający na celu pozbawienie władzy obecnych carów Krainy Gier Komputerowych Marka S. i Darka K. Lepiej znanych pod pseudonimem CGS. Rano wparowali do redakcji uzbrojeni w wiele rodzajów gadgetów zaczepno-obronnych. Warto zwrócić uwagę, że w tym arsenale były między innymi: atomowe sztachety dalekiego zasięgu, elektroniczne kłonice i wibrujące kastety. Niestety, CGS był przygotowany. Wystawili między innymi hologramy nagich pań po dziewięćdziesiątce i pięciometrową figurę Barona Jacka z Paszczurami w ręku. Jednak zwycięstwo nad rebelią zawdzięczają autorowi tego tekstu, nie chwaląc się zagadałem przeciwników na śmierć, ale byli kiepscy - wymiękli po godzinie, kiedy rozprawiałem o wyższości dywanu nad kwiatkiem tuberozy. Potem zostałem ogłuszony, zakneblowany, związany i zamknięty w piwnicy przez owych carów. Do następnego ataku. Kiedy się obudziłem w piwnicy, w ciemnym kącie zobaczyłem ruch, to opary chemikaliów z taką chęcią pitych przez redaktorów ożywiły zwłoki. Stalker, Gruby i Szycha dopadli mnieeeeeeeeee....

■ Inne trio specjalizujące się w masowej konsumpcji owiec Krzyś, Piotres i Kayackash sklonowało Barona Jacka. Eksperyment cieszący się od początku dużym zainteresowaniem mediów (w tym lidera na rynku czasopism naukowo-filozoficznych, czyli Gier Komputerowych) i naszej redakcji. Kiedy się udało, każdy walczył o prawo do karmienia Baronika Jacunia (miska z pedigripalsecam), a Renatka nawet chciała to zrobić własną piersią, ale jej macho się nie zgodził. Rósł nam sklonowany Baron w atmosferze szczęścia i miłości, rósł z dnia na dzień. Kiedy osiągnął już odpowiedni wzrost i wagę, zgodnie z planem sprzedaliśmy go do skupu żywca. A taki ładny był, chyba nawet ładniejszy niż oryginał. Teraz postanowiłem się sam sklonować, jak mnie sprzedamy to więcej weźmiemy - pod warunkiem że klon utrzyma moją wagę. Po Baronie2 zostały nam tylko jego przefarbowane blond włosy, w skupie woleli naturalną łysość.



■ Skoro już jesteśmy przy temacie Barona, nasz idol przy każdej nadarzającej się okazji pozdrawia swoją dziewczynę Agnieszkę. Paszczury pod moim światłym i ciepłym kierownictwem nie chcą być gorsze od mistrza. My też serdecznie pozdrawiamy ukochaną dziewczynę Barona - Agnieszkę.

● Do przeczytania wkrótce, piszcie listy z dopiskiem „Paszczury" na adres redakcji.

Wasz Przemysław „HOT" Gorący

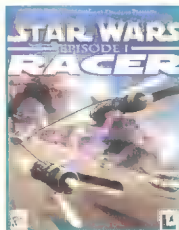
KONKURSY

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym [illegible] przysyłajcie na [illegible]

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

GK

Cześć! Po szczęśliwym zdaniu matury odetchnąłem z ulgą i spokojnie mogę wziąć się za robienie konkursów. Dziś zwracam uwagę [illegible] wspaniały wyścig „Episode I: Racer" i unikalny zestaw dla [illegible]stkich kochających „Queja". Ponadto tematykę kosmiczną poruszają jeszcze dwie części „Rebel Assault". Powodzenia! ***Krzychoo***







KONKURS GK 7/99

KONKURS PC

Odpowiedzi na pytania [illegible] ostatniego numeru:
1. Główny bohater gry „Mortyr" zwie się po prostu Sebastian Mortyr.
2. Akcja gry „Red Baron 3D" toczy się podczas I Wojny Światowej.

Nagrody otrzymują:
1. Zbigniew Pietroch [illegible] Gdyni otrzymuje zestaw trzech części gry „The Monkey Island".
2. Adam Musiał z Wołomina otrzymuje „Redguard".
3. Marek Mikietyn z Głogowa otrzymuje „Delta Force".
4. Dariusz Migacz z Krynicy otrzymuje grę „Premier Manager 99".

Pytania [illegible] ten miesiąc:
1. Podaj nazwę co najmniej jednego z nowych samochodów, które dodano w drugiej części gry „TOCA".
2. Iloma postaciami będziemy mogli grać w „Diablo 2"?

Nagrody:
1. Gra „Star Wars Episode I: Racer".
2. Zestaw „Quake 2" i cztery mission-packi.
3. Gra „Jack Niclaus 6".
4. Zestaw gier „Rebel Assault" cz. 1 i 2.

KONKURS PSX

Odpowiedź na pytanie z ostatniego numeru:
1. Gra „Croc 2" zawierać będzie cztery nowe światy.
2. Oto niektóre bryki: BMW M5 i Z3, Ferrari 550 i F50, Porsche 911, Chevrolet Corvette i Camaro, itd.

Nagrody otrzymują:
1. Robert Wawrzyszuk z Lublina otrzymuje grę „Tai-Fu".
2. Łukasz Sobczak z Łodzi otrzymuje grę „Blood Lines".
3. Maciej Rodak z Łęczycy otrzymuje grę „Actua Pool".

Pytania [illegible] miesiąc:
1. Jaki gatunek reprezentuje gra „Devil Dice"?
2. Podaj tytuły co najmniej czterech gier z serii „Actua"

Nagrody:
1. Gra „Actua Golf 3".
2. Gra „A Bug's Life".
3. Gra „Actua Pool".

LISTY

Wam to dobrze, gostkowie! Siedzimy przed domkiem, sączymy browarek, ściskamy kobietki... co? Co?!! Ech, buda zamknięta na cztery spusty, dyrcio wyjechał z gogami na wczasy... nic tylko szaleć po ulicach. Mam nadzieję, że w tej wakacyjnej zawierusze nie zapomnijcie o nas - tkwiących na posterunku. Przyślijcie choć kartkę... (chlip).

No, dość już tego mazgajstwa. Teraz czas na twardych ludzi, którzy letni wypoczynek odkładają na później (kole „słonecznego" listopada). Ponieważ jednak nasi Czytelnicy z pewnością nie należą do tytanów pracy, składamy im wraz z całym Zepsołem życzenia wielkiego słońca, ciepłego morza i zaganianych staruszków, by młodość wreszcie znalazła swe ujście. Howgh!

Na pierwszy ogień pójdzie dziś sprawa najnowszego produktu firmy 3Dfx - karty Voodoo 3. Na rynku pojawił się ów produkt, wzbudzając swą ceną (nie)zdrowe zainteresowanie. Tymczasem jeszcze wielu spośród nas nie zdążyło dojrzeć do przesiadki na V2, a już nasi ukochani producenci serwują inne danie. Żeby było jeszcze śmieszniej, ukazało się wreszcie i drugie wcielenie TNT, co powoduje, że ściskający z rozpaczą zwitek banknotów klient czuje się nieco zagubiony. Wszystkich mających ochotę na rozerwanie co poniektórych dyrektorów na strzępy odsyłam do naszego hardware'owego butiku. Dziś znajdziecie tam odpowiedź na wiele pytań.

Co my tu mamy... (to mówiąc Jagd wysunął nos spod gruzów redakcyjnego Magazynu Z Pocztą). No tak, znowu ktoś nie może sobie dać rady, tym razem z...

„Czy można przy 486 używać pamięci EDO RAM? Mam kości 9-bitowe i dwie PS2."

Piotr Macyk, Gorzów

Uff, chyba ktoś wyświadczył Ci lwią przysługę lub dostałeś prezent od nielubianego kumpla. 486 to niestety już przeszłość i dziś nadaje się właściwie tylko do podpierania książek na półce. Ponieważ jednak zdarza się, że wśród listów docierają do mnie i te od właścicieli jakże leciwych „pieców", postaram się Wam pomóc. W tym przypadku (co powoli staje się regułą) trudno będzie kupić pamięci SIMM EDO RAM, ich epoka po prostu minęła. Jeszcze gorzej jest, gdy zechcesz przeprowadzić opisywaną operację. Jest naprawdę bardzo mało płyt zdolnych obsłużyć kości 9-bitowe i te typu PS2. W zasadzie nie ma przeszkód w założeniu EDO RAM, ale musi być to pamięć o tej samej specyfikacji. Najlepszą metodą rozwiązania sprawy jest przesiadka na coś nowszego (nawet sterane P100).

„Jesteście debeściaki!!! Czytam Was od ładnych kilku numerów i bardzo przypadliście mi do gustu. Macie bombowe recenzje i niezły cedek..."

„Chłooopakiii! Piszę do Was z ciemnicy zwanej garażem, bo mnie starzy od kompa oderwali i cisnęli na dno. Wszystko przez Wasze pisemko! Gdybym zamiast giercować, wziął się za matmę. Może mógłbym się teraz grzać w ciepełku proca."

„Plakatów, więcej stron i odjazdowych materiałów! Jesteście najlepsi, pozdro dla całej ekipy."

No tak, pisałem, że nie będzie hagiografii, ale jest! Żal mi siedzieć tutaj, gdy słonko praży, poprawiam więc sobie humor wynajdując w Waszych listach takie właśnie sympatyczne tekściki. Sprawiają mi one sporo radochy i czasami trzymają przy życiu. Ostatnio słychać w nich echa naszej redakcyjnej rewolucji - połączenia ekip PC Gamera i Gier Komputerowych. Faktem jest, że doszlusowało do nas międzynarodowe towarzystwo, które swym talentem i doświadczeniem zaczyna oddziaływać na młodszych recenzentów. Jeszcze zobaczymy co z tego wyjdzie, ale pierwsze sygnały, jakie otrzymaliśmy od Was, są całkiem pochlebne. Piszcie! Tylko w ten sposób będziecie mogli wpłynąć na zawartość Waszego ulubionego pisemka.

„Dlaczego Moi kochani, w naszym pisemku nie ma plastikowej koperty do CD? Przecież może się krążek zniszczyć."

Artur Jabłoński, Zegrze

Wśród listów od naszych Czytelników zawsze znajdzie się kilka poruszających tę kwestię. Odpowiedź jest w zasadzie banalna jak buła z masłem. Plastikowe opakowanie jest odpowiednio droższe i wpłynęłoby na cenę pisma, z czym do końca część Czytelników nie mogłaby się zgodzić. Poza tym istnieje problem wytrzymałości pudełka plastikowego, które przez dość ciężki proces pakowania i przewozu może nie znieść tych wszystkich katuszy. Płyta ma pewną elastyczność i dzięki temu wraz z foliowym opakowaniem dociera do Was bez większych przygód (chociaż czasami zdarzają się przypadki połamania cedeka). Jak widać z powyższego, każde rozwiązanie ma zalety i wady. Na razie jednak pozostaniemy przy foliowych kopertach.

„Mam problem z krążkiem. Wasze menu wgrywa się straszliwie długo i czasami trzeba czekać nawet z minutę, by ujrzeć efekty na ekranie. Zróbcie coś z tym..."

Piotr Michalski, Bytom

Bijemy się w piersi! Menu krążka Gier Komputerowych przeszło dość ciężkie testy na naszych Czytelnikach i po fali pierwszych zachwytów dotarły do nas i głosy krytyczne. Przede wszystkim narzekacie na powolność działania menu i problemy w jego używaniu. Spieszę Was pocieszyć, że trwają prace nad poprawieniem wszelkich zauważonych mankamentów i już niebawem powinniście cieszyć oczy (i procki) zmodyfikowaną jego wersją. ■



PISZCIE DO NAS NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **"LISTY"**



Na Wesoło

Właśnie tutaj znajdziecie [redacted] wielkim trudem wygrzebane [redacted] listów Wasze artworki i dowcipy. Komisja, postanowiła w tym miesiącu nagrodzić dwóch najciekawszych autorów zastrzykiem gotówki w wysokości 50 złociszy na duszę. Czekamy na następnych!

Kowalski podziwia leżącego na podłodze w salonie u przyjaciela lwa. Zdziwiony pyta:
– Skąd go przywiozłeś?
– Z Afryki. Upolowałem go, gdy byłem z wujem na safari.
– A czym on jest wypchany?
– No mówię, że byłem z wujem.

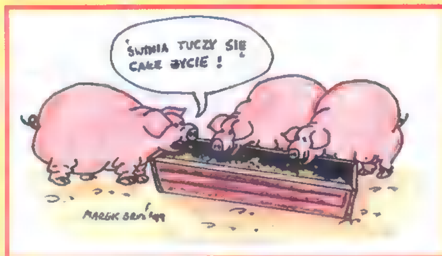
Paweł Rafałowicz, Białystok

Pentagon szuka śmiałka do oblatywania nowego myśliwca. Pierwszy zgłasza się Rosjanin.
– Zrobię to za tysiąc dolarów.
– Dlaczego za tysiąc?
– Gdy zginę, to będzie dla żony.
Potem zgłosił się Francuz.
– Ja to zrobię za dwa tysiące.
– Dlaczego za dwa?
– Jeden dla żony, drugi dla kochanki.
Pod drzwiami Francuz zderza się z Polakiem i pyta:
– A ty ile chcesz?
– Trzy tysiące.
– Dlaczego aż tyle?
– Jeden dla mnie, drugi dla Ciebie, trzeci dla Rosjanina, żeby poleciał.

Paweł Rafałowicz, Białystok

Jezus przybywa na ostatnią wieczerzę, patrzy a tu zabawa, apostołowie jedzą, piją, muzyka gra.
– Co tu się dzieje?
– Chcieliśmy z Tobą spędzić miło czas. Jutro zrobimy wieczerzę.
Gdy następnego dnia Jezus przyszedł do Wieczernika, znów zastał rozbalangowane towarzystwo. Zdenerwowany złapał św. Piotra za szatę i pyta:
– Co wy robicie?! Przecież miała być dzisiaj ostatnia wieczerza!
– No tak, ale mamy nieco grosza i chcieliśmy pożegnać Cię radośnie.





– Pieniądze, skąd macie pieniądze?
– A... Judasz coś sprzedał.

Paweł Rafałowicz, Białystok

Spotyka się miś z zającem i mówi:
– Skąd zajączku masz ten rower?
– Jakbyś misiu nie pił tyle, to też by Cię było stać na rower.
Po kilkunastu dniach miś widzi, że zajączek jedzie przez las autem:
– Zajączku, skąd wziąłeś to auto?
– Oj misiu, misiu, jakbyś nie pił, to miałbyś i auto.
Po pewnym czasie zajączek przejeżdżając koło domu misia zauważa stojący na podwórku helikopter. Zdziwiony wysiada i pyta dumnie rozpartego na siedzeniu właściciela:
– Misiu, skąd masz ten helikopter?
– Sprzedałem butelki.

Damian Szostek, Oświęcim

Wchodzi żółw do sklepu i mówi:
– Poproszę litr wody.
Po kilku minutach znowu wślizguje się przed ladę i prosi:
– Poproszę litr wody.
Gdy sytuacja się powtórzyła, zaciekawiony sprzedawca zapytał:
– Po co panu ta woda.
– Panie, my tu gadu gadu, a mi się chałupa pali!

Artur Baronowski, Konstancin

Żona mówi do męża:
– Przy drzwiach stoi facet, który twierdzi, że jesteś mu winien pieniądze.
– A jak wygląda?
– Tak, że lepiej mu oddaj.

Leszek Adamczyk, Żnin

Jaś nie może dosięgnąć dzwonka u drzwi. Przechodzący obok starszy pan pomaga malcowi i wciska za niego guzik przy drzwiach.
– Nie wiem jak Pan, ale ja pryskam.

Leszek Adamczyk, Żnin

W restauracji:
– Co Pan sobie życzy?
– Kurczaka, ale jak najmłodszego!
– To może... jajecznicę.

Leszek Adamczyk, Żnin

Lekarz psychiatra do pacjenta:
– A więc kiedy płacenie podatków zaczęło sprawiać Panu przyjemność?

Magdalena Wójtowicz, Głogów

W komisariacie:
– Dlaczego nie wzywał Pan pomocy, gdy podejrzany odbierał panu zegarek?
– Bałem się krzyknąć, mam złote zęby.

Magdalena Wójtowicz, Głogów

No, Henryku, dość już mówimy o mnie i moich kłopotach. Porozmawiajmy teraz o Twoich... co mi kupisz na gwiazdkę?

Magdalena Wójtowicz, Głogów

– Towariszcz lejtnant, tanki!
– Skolko ich?
– Wosiem!
– Bieri granat i rozgoni tanki!
Po kilku minutach:
– Rozognił?
– Rozgonił.
– To oddaj granat!

Paweł Rafałowicz, Białystok

– Za co siedzisz?
– Za kierownika i magazyniera.
– A oni za co siedzą?
– Za mnie.

Paweł Rafałowicz, Białystok

– Gdzie idziesz? – pyta Ślązak kolegę
– Na stadion. Będzie grać Vanessa Mae.
– Jak z Szombierkami to idę z Tobą!

[redacted] Rafałowicz, Białystok

Udało się Diabłowi zwabić na skraj przepaści Anglika, Francuza i Polaka. Podchodzi on do Anglika i mówi:
– Skacz!
– Nie skoczę!
– Dżentelmen by skoczył...
I po chwili Anglik znika za krawędzią. Diabeł mówi do Francuza:
– Skacz!
– Nie skoczę!
– Ale teraz taka moda...
Francuz też skoczył w otchłań. Szatan idzie do Polaka.
– Skacz!
– Nie skoczę!
– Skacz!
– Nie skoczę!
– No to nie skacz!
No i Polak skoczył.

[redacted] Rafałowicz, Białystok

Jaś przygląda się swojemu nowo narodzonemu braciszkowi.
– On ma taką pomarszczoną skórę i dziwny kolor. Mamusiu!!! Czy jesteś pewna, że on jest świeży.

Mikołaj Przybylski, [redacted]

U lekarza siedzi Jaś. Po chwili wychodzi z gabinetu, mama pyta:
– No i jak było?
– Nie wiem, cały czas patrzył na zegarek I trzymał mnie za rękę.

[redacted] Przybylski, Trzemeszno

Pani na lekcji pyta:
– Gdyby Szekspir dziś żył, za co byśmy go podziwiali?
– Za to, że miałby 450 lat.

[redacted] Przybylski, [redacted]

– Kto najwięcej kłamie?
– Ci, którzy znają prawdę!

Mikołaj Przybylski, Trzemeszno

Nagrody [redacted]:
Za [redacted]: Mikołaj Przybylski
Za Rysunki: Marek Bruz

„Hidden and Dangerous" to najciekawszy debiut od czasów „Half-Life"!

Konkurs GK

Hidden & Dangerous

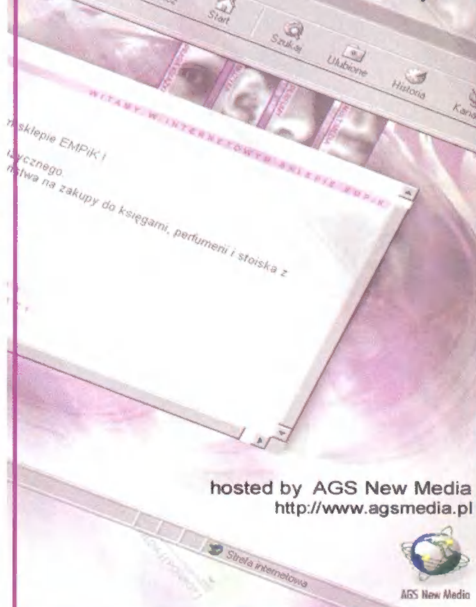
NAGRODY:

- 5 GIER „HIDDEN & DANGEROUS"
- 3 GRY „BIOSYS"

Jaka Firma Jest Producentem Gry „Hidden & Dangerous"?

FUNDATOR NAGRÓD
OPTIMUS S.A.
UL. Nawojowska 118
33-300 Nowy Sącz
tel. (0-18) 44 40 560

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 5, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „H&D" NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 15 SIERPNIA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE PAŹDZIERNIKOWYM. POWODZENIA!




AGS New Media

NIE MUSISZ TYLKO CZYTAĆ
MOŻESZ GRAĆ!

10 GIER NA CD

PEŁNA WERSJA: VIDEO POKER + *GRYWALNE DEMA:* POPULOUS: THE BEGINNING, KKND: KROSSFIRE, PUMA STREET SOCCER, THE GRANDSTREAM SAGA, LIVE WIRE, YUJ, MUSIC + *WIDEO:* CARMAGEDDOM, APE ESCAPE

PlayStation

INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 22.00 ZŁ • NR 7/99

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn Nr 7

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

ŚCIŚLE TAJNE: AKUJI • ŚWIEŻE WIEŚCI: NOWY METAL GEAR, NOWY RESIDENT EVIL, NOWY TEKKEN, NOWY...

CGS 9771427632990 07





STAR WARS™ EPISODE I
THE PHANTOME MENACE™

EXKLUZYWNA MEGA RECENZJA

OPIS WSZYSTKICH BRONI, POSTACI I LOKACJI

NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

POPULOUS: THE BEGINNING, KKND: KROSSFIRE, PUMA STREET SOCCER, THE GRANDSTREAM SAGA, LIVE WIRE, JUDGE JULES' MUSIC TUNES, APE ESCAPE, YVJ **PLUS WIDEO:** CARMAGEDDON

NUMER 7/99 W KIOSKACH OD 22.06.99

tworzenie grafiki, cyfrowa obróbka obrazu, kompozycja, efekty specjalne, 3d, www

computer arts

edycja polska

Kreatywny Magazyn o Sztuce Komputerowej ▸ Mac & PC

The Mill & Mill Film



Z wizytą u legendarnego producenta efektów specjalnych

Illustrator 8

Łatwiejszy niż myślisz! Demo plus krótki kurs obsługi

Kais Power Tools 5

Director 7, After Effects 4, Dreamweaver 2

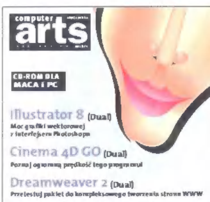
Photoshop Sekrety

Porady Ekspertów

Nowe G3 Apple'a

Najnowsza Ge... cja Pow...

Do każdego pisma krążek CD dual format PC/Mac



WPROWADZIMY CIĘ W CUDOWNY ŚWIAT GRAFIKI KOMPUTEROWEJ

NOWE PISMO

JESZCZE W CZERWCU!